Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

11/18 · Ausgabe 259 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS G NTEN A AZIN WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 11

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

NINTENDO LEGT NACH!

Kommende Switch-Hits in der Vorschau:

New Super Mario Bros. U Deluxe
Animal Crossing 2019 • **Luigi's Mansion 3**
Yoshi's Crafted World
& viele weitere!

CMG cyber week 2018

Großer Schnäppchenführer für Technik-Begeisterte auf 15 Seiten!

STARLINK BATTLE FOR ATLAS

XXL-Doppelposter + Reportage:

Die einzigartige Geschichte, wie Star Fox ein wichtiger Teil des Ubisoft-Spiels wurde

Präsentiert von

Operation: Overlord

Köstritzer

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Hurra, hurra, der Spiele-Herbst ist da! Und mit ihm eine N-ZONE-Ausgabe, die mit Test-Berichten prall gefüllt ist! Auf 34 Seiten testen wir diesmal 16 aktuelle Spiele für Switch und 3DS, die so ziemlich jedes Genre abdecken. Freunde von gepflegtem Mehrspieler-Spaß wird sicher unser ausführlicher Test zu *Super Mario Party* interessieren, mit dem sich Nintendo ein gutes Stück zu den Wurzeln der Reihe zurückbesinnt. Um Bälle geht es derweil sowohl bei *FIFA 19* als auch *NBA 2K19*, die beide viel Spaß auf der Switch machen, aber ein paar Haken haben. Erkundern und Bastlern legen wir unseren Test zu *Nintendo Labo Toy-Con 3: Fahrzeug-Set* ans Herz, welches von den *Labo*-Sets bisher am meisten Spielelemente im klassischen Sinne bietet. Oder steht ihr auf Prügelspiele? Dann sind sowohl *Dragon Ball Fighter Z* als auch das *Capcom Beat 'em Up Bundle* höchstwahrscheinlich was für euch. Besonders viele spannende Test-Berichte haben wir diesmal für Rollenspieler, nämlich zu *Xenoblade Chronicles 2: Torna, Final Fantasy XV Pocket Edition HD, Wasteland 2: Director's Cut, Undertale* und *The World Ends With You – Final Remix*. Hobby-Strategen sollten hingegen auf keinen Fall unseren Artikel zu *Valkyria Chronicles 4* verpassen, während 3DS-Spieler mit dem Test zum Remake von *Luigi's Mansion* bedient werden.

Natürlich blicken wir auch wieder nach vorn und stellen euch vielversprechende Switch-Spiele vor, die in den kommenden Monaten auf uns zukommen. Zu den Höhepunkten im Vorschau-Bereich zählen *Luigi's Mansion 3*, ein brandneues *Animal Crossing* für Switch, *New Super Mario Bros. U Deluxe, Yoshi's Crafted World* und *Sid Meier's Civilization 6*. In einer großen Reportage beleuchten wir derweil, wie es dazu kam, dass *Star Fox* ein Teil von Ubisofts kommendem Weltraum-Actionspiel *Starlink: Battle for Atlas* wurde. Als tollen Bonus gibt es sogar noch ein extragroßes Poster zum Spiel obendrauf! Darüber hinaus verraten wir euch, was wir von Nintendos kürzlich eingeführtem Online-Abo halten, betrachten das erste *Mario Party* für N64 in einem Retro-Feature und lassen natürlich wie immer unsere lieben Leser in der Community-Rubrik zu Wort kommen. Ach, und zu gewinnen gibt es diesmal übrigens auch etwas, blättert dazu auf Seite 88!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

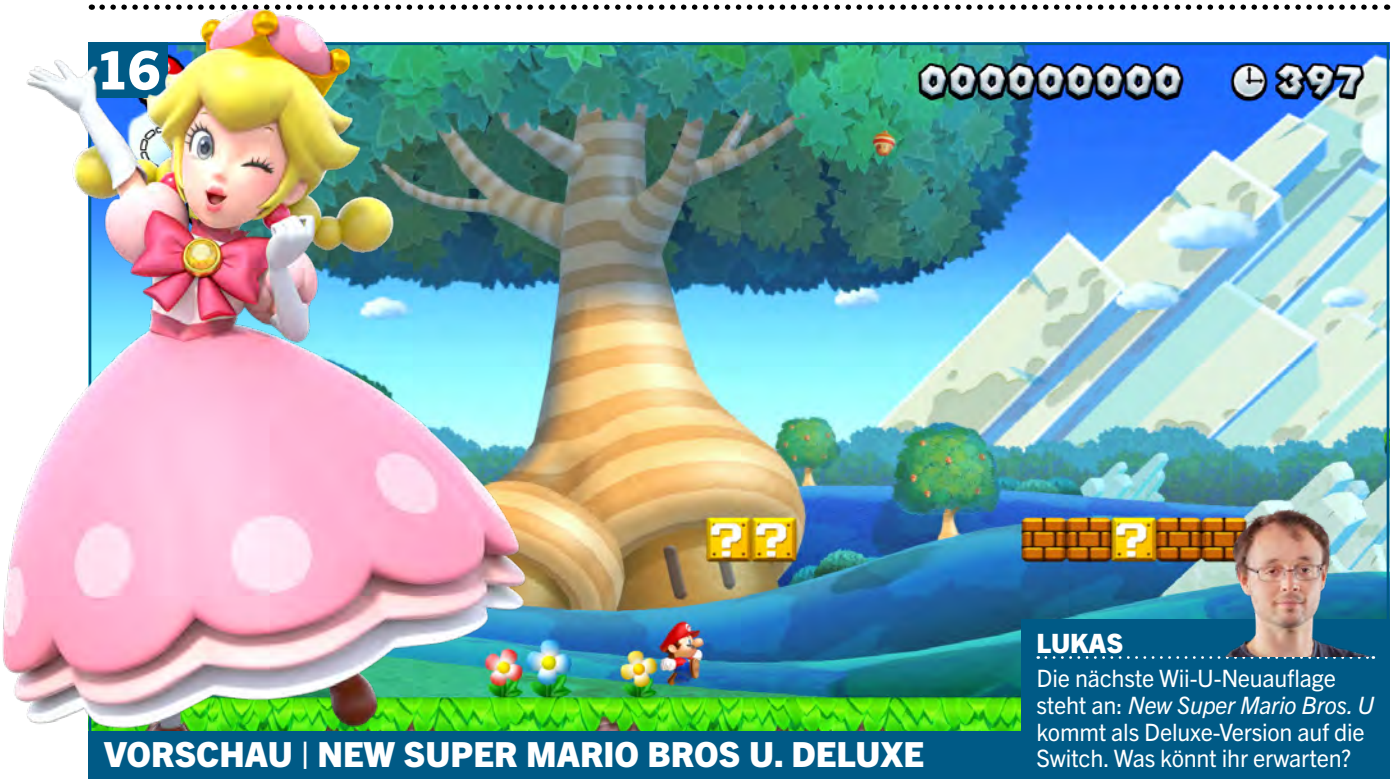
euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 11/2018

Test, den jeder machen wollte: Klare Sache, am meisten war *Super Mario Party* gefragt. Zum Glück müssen wir bei Partyspielen vor allem das Mehrspieler-Erlebnis ausgiebig testen, weshalb jeder in der Redaktion und auch zahlreiche Praktikanten bei der Fete mitmischen konnten. So waren am Ende alle glücklich, sofern sie nicht vom Würfelglück verlassen wurden.

Eine Ausgabe aussetzen
Falls ihr euch wundern solltet, ob wir unsere Top-Spiele-Rubrik abgeschafft haben: Keine Sorge, wir haben sie nur ausnahmsweise aufgrund der vielen Themen in diesem Heft ausgesetzt. In der kommenden Ausgabe wird sie – samt dem Retrorätseln und den anderen gewohnten Beiträgen unseres Autoren Ben – wieder zurückkehren.

HEFTINHALT 11/2018



VORSCHAU | NEW SUPER MARIO BROS U. DELUXE

LUKAS

Die nächste Wii-U-Neuauflage steht an: *New Super Mario Bros. U* kommt als Deluxe-Version auf die Switch. Was könnt ihr erwarten?

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Termine 26

Switch

Animal Crossing 22
Katamari Damacy Reroll 23
Luigi's Mansion 3 14
New Super Mario Bros. U Deluxe 16
Sid Meier's Civilization 6 18
Town 24
Yoshi's Crafted World 20

TEST

Team & Meinungsmache 48

Switch

Broforce (eShop) 82
Capcom Beat 'em Up Bundle (eShop) 78
Dragon Ball Fighter Z 72
FIFA 19 58
Final Fantasy XV Pocket Edition HD ... 64
Hyper Light Drifter – Special Edition (eShop) 66
NBA 2K19 60
Nintendo Labo Toy-Con 03: Fahrzeug-Set 62
Super Mario Party 50
The Gardens Between (eShop) 83
The World Ends With You – Final Remix 76
Undertale (eShop) 74
Valkyria Chronicles 4 70
Wasteland 2: Director's Cut (eShop) .. 68
Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country 54

3DS

Luigi's Mansion 80

REPORTAGE & SPECIAL

Nintendo Switch Online 12
Star Fox in Starlink: Die Entstehungsgeschichte der Kollaboration 28

ONLINE

Nintendo eShop 82

RETRO

Mario Party 84
N-ZONE Zeitreise 86

COMMUNITY

Interaktiv 88
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

50

TEST | SUPER MARIO PARTY

JOHANNES

Wir haben *Super Mario Party* ausführlich gespielt und sind angetan vom Partyspiel. Im Test erfahrt ihr alles zum neuen Mario-Spin-off.

62

TEST | NINTENDO LABO TOY-CON 03: FAHRZEUG-SET

KATHARINA

Das dritte große *Labo*-Set aus dem Hause Nintendo steht an. Wir haben wieder gebastelt und die Pappe auf die Probe gestellt.

28

REPORTAGE | STAR FOX IN STARLINK: DIE ENTSTEHUNGSGESCHICHTE DER KOLLABORATION

VIKTOR

Nach *Mario + Rabbids* steht mit *Starlink* erneut eine Kooperation von Nintendo und Ubisoft an. Wie kam es eigentlich dazu?

VERKAUFS-TOP-10

SWITCH

1		**SUPER MARIO PARTY** Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/18 Spielspaß: 83% Und schon ist Mario wieder an der Spitze und diesmal auch in Feierlaune.
2		**SUPER MARIO ODYSSEY** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88%
3		**MARIO KART 8 DELUXE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
4		**SPLATOON 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
5		**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
6		**CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY** Entwickler: Vicarious Visions Hersteller: Activision Test in: N-ZONE 08/18 Spielspaß: 80%
7		**MONSTER HUNTER GENERATIONS ULTIMATE** Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom Test in: N-ZONE 10/18 Spielspaß: 75%
8		**OCTOPATH TRAVELER** Entwickler: Square Enix/Acquire Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/18 Spielspaß: 86%
9		**NINTENDO LABO TOY-CON 03: FAHRZEUG-SET** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/18 Spielspaß: 70%
10		**MINECRAFT** Entwickler: Mojang Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 80%

3DS

1		**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86% Nach einer kleinen Ewigkeit wurden die Pokémon verdrängt.
2		**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D** Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86%
3		**MiiTOPIA** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
4		**POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 90%
5		**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
6		**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
7		**POKÉMON SONNE UND MOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 90%
8		**MEISTERDETEKTIV PIKACHU** Entwickler: Creatures Inc. Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/18 Spielspaß: 77%
9		**NEW SUPER MARIO BROS. 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 91%
10		**LUIGI'S MANSION 2** Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85%

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

AUF MEHREREN SWITCH-KONSOLEN SPIELEN

Switch Digital Game Sharing ist auf der Switch nun möglich.

Zusammen mit dem Start von Nintendo Switch Online erschien das Konsolen-Update 6.0.0. Mit der neuen Version habt ihr die Möglichkeit, eure digital erworbenen Spiele auf mehreren Konsolen zu nutzen. Dazu wird zwischen der primären und den nicht-primären Konsolen unterschieden. Auf der primären Konsole könnt ihr uneingeschränkt auf eure Software zugreifen. Auf nicht-primären Konsolen benötigt ihr eine dauerhafte Internetverbindung zum Spielen, außerdem können an solchen Konsolen keine anderen Nutzer außer euch selbst die Titel spielen. Downloaden und einkaufen könnt ihr im eShop uneingeschränkt an nicht-primären Konsolen. Wird ein Spiel auf der primären Konsole gestartet, wird das Spielen auf nicht-primären Konsolen zudem automatisch pausiert.

NEUE SWITCH SOLL 2019 KOMMEN

Switch Die Gerüchteküche brodelt bezüglich einer verbesserten Switch im nächsten Jahr.

Wie das Wall Street Journal aus eigenen Quellen erfahren hat, soll bereits in der zweiten Jahreshälfte 2019 ein neues Nintendo-Switch-Modell erscheinen. Bisher handelt es sich nur um ein unbestätigtes Gerücht. Welche Verbesserungen das neue Modell bieten soll, ist aktuell ebenfalls noch völlig unklar. Denkbar wäre beispielsweise ein größeres, hoher auflösendes Display oder aber sogar ein Bildschirm mit OLED-Technologie. Die Konsole könnte dünner und leichter werden, ein größerer und somit länger ausdauernder Akku ist ebenfalls denkbar. Des Weiteren ist auch unbekannt, ob dem neuen Modell ähnlich den New-3DS-Geräten exklusive Spiele vorbehalten sein sollen. Wir berichten natürlich, sobald uns weitere Infos vorliegen.

ZAHLEN ZU ANIMAL CROSSING: POCKET CAMP

Mobile Im September erreichte das Spiel einen Umsatzmeilenstein.

Bereits seit einiger Zeit ist Nintendo umtriebig am Mobile-Games-Markt vertreten, unter anderem veröffentlichten die Japaner letztes Jahr *Animal Crossing: Pocket Camp* für Android- und iOS-Geräte. Das Marktforschungsinstitut Sensor Tower veröffentlichte vor Kurzem interessante Zahlen zu einigen Mobilspielen aus dem Hause Nintendo. So benötigte *Animal Crossing: Pocket Camp* 289 Tage, um 50 Millionen US-Dollar Umsatz zu generieren. Er stammt zu 81 Prozent aus Japan und zu 14 Prozent aus den USA. iOS-Geräte sorgen dabei für mehr Umsatz (61 Prozent) als Android-Geräte (39 Prozent). Zum Vergleich: *Super Mario Run* benötigte 222 Tage, um den gleichen Meilenstein zu erreichen, *Fire Emblem Heroes* 20 Tage.

NINTENDO DIRECT: JEDE MENGE SPIELE!

Switch/3DS In der neusten Ausgabe der Nintendo Direct gab es eine Unmenge an kommenden Spielen zu bestaunen, unter anderem spannende Neuankündigungen.

Im September veröffentlichte Nintendo nach einer einwöchigen Verschiebung wegen eines Erdbebens in Japans eine neue Nintendo-Direct-Ausgabe, dabei präsentierte Big N eine große Fülle an kommenden Spielen für Switch und 3DS. Für Letzteren erscheint beispielsweise 2019 eine Neuauflage des Wii-Spiels *Kirby und das Magische Garn* und somit ein weiterer Port für den Handheld. Das Remake beinhaltet sämtliche Levels des Originals und neue Inhalte wie zusätzliche Verwandlungen, größere Wollknäuel, den besonders anspruchsvollen Teufelsmodus, neue Minispiele und mehr. Für das Hack&Slay-Rollenspiel *Diablo 3: Eternal Collection* verriet Nintendo das Release-Datum: Am 02. November 2018 ist es soweit. Das Spiel bietet Online- und Offline-Koop und auf der Switch eine exklusive Ganondorf-Rüstung. Asmodee Digital bringt im Laufe der nächsten Monate mehrere Brettspiele als Digitalversion auf die Switch. Im Dezember zunächst *Carcasonne*, im März 2019 dann *Pandemic*, im April 2019 *Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel*, zu einem späteren Zeitpunkt folgen außerdem *Die Siedler von Catan* sowie ein Dungeon-Crawler im *Munchkin*-Universum. Für *Super Smash Bros. Ultimate*, das am 07. Dezember 2018 erscheint, wurde Melinda aus *Animal Crossing* als neue Kämpferin vorgestellt. Sie ist kein Echo-Fighter des Dorfbewohners, sondern eine völlig neue Figur.

Direkt nach der Direct-Ausstrahlung erschien die Version 2.0 von *Mario Tennis Aces* mit neuen Spielfiguren wie Birdo, Shy Guy, Parakoopa und Mutant-Tyranha. Außerdem gibt's einen neuen Online-Modus namens Koopa Challenge. Hier stellt ihr euch zusammen mit anderen Spielern kooperativen Online-Herausforderungen, als Belohnung bei Erfolg gibt es verschiedene Goodies wie zum Beispiel neue Outfits. Zudem verriet Nintendo, dass es noch bis Juni 2019 neue Inhalte und Updates für *Mario Tennis Aces* geben soll. Ebenfalls ein Update, allerdings schon auf Version 4.0, erhielt *Splatoon 2* direkt nach der Direct. Es enthält neue Waffensets, Klamotten und andere Goodies. Beim Splatfest am 17. November kommen zudem erstmals überarbeitete Wettbewerbe zum Einsatz. Zu den am 16. November erscheinenden Taschenmonster-Rollenspielen *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* und *Pokémon: Let's Go, Evoli!* stellte Nintendo ein Feature vor, mit dem ihr die Frisuren von Pikachu beziehungsweise Evoli verändern könnt. Vormals als VMs bekannte Attacken können außerdem nur noch vom Hauptpokémon ausgeführt werden.

Ein *Kirby*-Remake kommt für 3DS, Melinda ist eine Kämpferin in *Super Smash Bros. Ultimate*, Birdo spielt nun Tennis.

Auch *Daemon X Machina* war in der Direct zu sehen. Im 2019 erscheinenden Spiel könnt ihr eure Mechs auch verlassen und als Menschen die Spielwelt frei erkunden. Mechs und eure Spielfigur sind gleichermaßen frei individualisierbar. Viele ausführliche Vorschauen zu weiteren interessanten Spielen aus der neusten Nintendo-Direct-Ausgabe lest ihr in dieser N-ZONE ab Seite 14.

PC-ABSTURZ SORGTE FAST FÜR DAS AUS VON POKÉMON

Pokémon Während der Entwicklung der ersten Editionen gab es einen fatalen Zwischenfall.

Vor Kurzem führte das Magazin Polygon ein Interview mit dem *Pokémon*-Producer Junichi Masuda, der verriet dabei eine interessante Anekdote aus der Anfangszeit der Spiele. Bei der Entwicklung der ersten Editionen Mitte der 1990er-Jahre kam es eines Tages zu einem unerwarteten Computerabsturz, der beinahe für das vorzeitige Ende der Spiele sorgte. Auf dem Computer befanden sich nämlich sämtliche Spieldaten, Taschenmonster und weiteres, an dem das Team bis zu diesem Zeitpunkt gearbeitet hatte. Glücklicherweise konnten die Daten wiederhergestellt werden. Wäre das nicht möglich gewesen, hätte es eventuell das Aus für das Projekt bedeutet, so Masuda im Interview, denn dann wäre zu viel Arbeit verloren gewesen.

KEIN MARIO KART MEHR IN TOKYO

Kurios Die Real-Life-Variante des Rennspiels wurde von Gerichten untersagt.

Japan ist für seine vielen verrückten und außergewöhnlichen Ideen bekannt. So war es bis vor Kurzem möglich, in der Hauptstadt Tokio Karts und Kostüme im Stil von Mario, Peach, Yoshi, Luigi und anderen Nintendo-Figuren auszuleihen und durch die überfüllten Straßen Tokios zu heizen. Die Anlehnung an *Mario Kart* ist dabei offensichtlich. Das befanden auch zuständige Gerichte, die nach einer Klage Nintendos entschieden, dass der Veranstalter Mari Mobility Development sein Geschäftsmodell einstellen muss. Der auch als „MariCar" bekannte Veranstalter zieht eine Berufung in Betracht, muss sich aber zunächst der Entscheidung der Gerichte beugen und darf keine Karts und Kostüme mehr verleihen.

ÜBER UMWEGE
NINTENDO-SPIELE IN CHINA

Konsole China bekommt eine weitere Möglichkeit, Nintendo-Games zu spielen.

In China sind viele Medien für die Bevölkerung nicht frei zugänglich, das gilt nicht nur für Musik, Filme und Bücher, sondern auch für Videospiele. Nur dank einer Kooperation mit einem lokalen Partner kann Nintendo seine Spiele dort seit Jahren unter dem Markennamen „iQue" unter die Leute bringen. Seit 2017 haben Chinesen zudem die Möglichkeit, über die Nvidia-Shield-Konsole an Nintendo-Spiele zu gelangen. Die Konsole erscheint nun in einer speziellen Nintendo-Variante mit beiliegenden Download-Codes für *New Super Mario Bros. Wii*, *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, *Punch-Out!!* sowie *Super Mario Galaxy*; das kündigte der Hersteller Nvidia vor Kurzem an.

N-ZONE-STECKBRIEF #37

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Monty Maulwurf

ERSTER AUFTRITT:
Super Mario World (1990)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Super Mario World (1990)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
In *Super Mario Kart* (SNES) verlangsamt er die Karts von Fahrern, indem er aus dem Boden der Strecke Donut Plains 3 auf das Fahrzeug springt.

KURZBIOGRAFIE:
Monty Maulwurf gab sein Spiele-Debut bereits vor fast 30 Jahren in *Super Mario World*, das 1990 erstmals in Japan erschien, bei uns erst 1992. Im *Mario*-Klassiker für das SNES ist Monty Teil vieler Levels, bei denen er aus zufälligen Stellen in Wänden oder aus der Erde springt und Mario überrascht. 1996 trafen Spieler ihn in *Super Mario 64* erneut an, auch in *Super Mario Sunshine* ist er vertreten. Seitdem ist er außerdem in jeder Menger anderer Mario-Spiele anzutreffen: In *Super Mario Galaxy*, *New Super Mario Bros.*, *Paper Mario*, *Super Mario Ball* und zahlreichen Titeln der *Mario & Luigi*-Serie sowie in *Mario Strikers Charged Football* und zahlreichen Titeln der *Mario Kart*- und *Mario Party*-Serie.

TRIVIA:
Sein Name ist kein Zufall: „Monty" ist eine Kurzform des Namens Montgomery (wie bei Montgomery „Monty" Burns in der Zeichentrickserie *Die Simpsons*), wobei „mont" auf Französisch „Berg" bedeutet. Aus dem springt Monty nämlich meist.

Tolle Prämien im Shop!

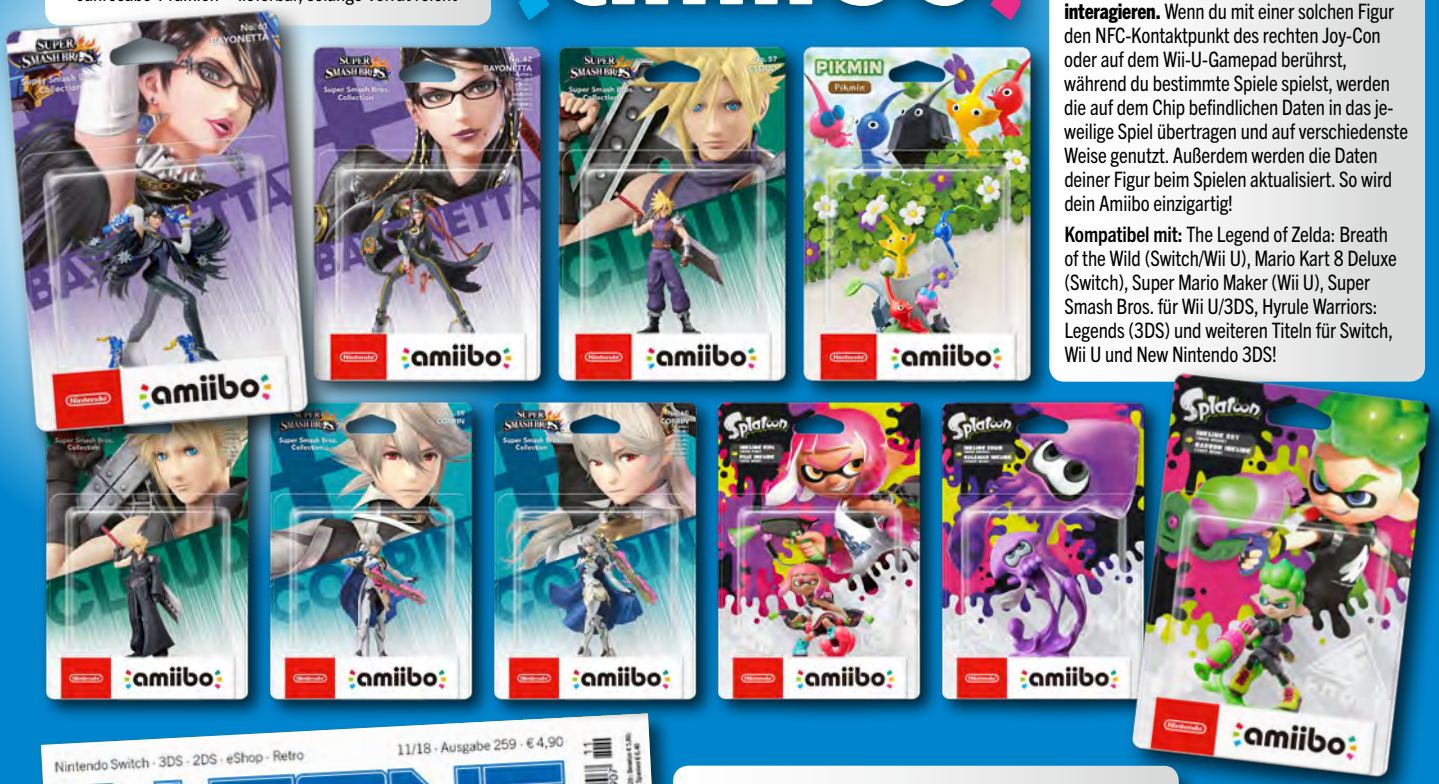
NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!



ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

YO-KAI WATCH 3 KOMMT IM WINTER

3DS Ein neues Abenteuer mit den Geisterwesen erscheint für den 3DS.

Die *Yo-kai Watch*-Serie wurde in den letzten Jahren mit einigen Ablegern bedacht, die nach und nach mit etwas zeitlicher Verzögerung auch in unseren Breitengeraden ihren Weg zu den Spielern finden. Nachdem für den 3DS bereits der erste und zweite Teil sowie das Spinoff *Yo-kai Watch Blasters* erschienen sind, steht im kommenden Winter der Release von *Yo-kai Watch 3* an, wie Nintendo offiziell verkündete. Das neue Spiel bietet neben den zahlreichen Geister-Wesen jede Menge neue Inhalte, Funktionen und Schauplätze sowie ein komplett neues Kampfsystem und erscheint exklusiv für Geräte der Nintendo-2DS- beziehungsweise Nintendo-3DS-Familie. Für die Switch befindet sich derzeit bereits *Yo-kai Watch 4* in Entwicklung, das etwa zur gleichen Zeit wie *Yo-kai Watch 3* erscheinen soll, allerdings vorerst nur in Japan. *Yo-kai Watch 4* ist das erste Spiel der Serie, das nicht für den 3DS erscheint.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1161: Verwirrung im Pilz-Königreich: Während *Captain Toad: Treasure Tracker* in der Wii U-Version die Vorgeschichte zu *Super Mario 3D World* darstellt (schließlich wird es nach den Credits auch so dargestellt), sind die Versionen für den 3DS und die Nintendo Switch das Prequel zu *Super Mario Odyssey*, da hier das Ende abgeändert und angepasst wurde. Was nun richtig ist und was falsch? Das wissen nur die allwissenden Leute bei Nintendo.

1162: Die kniffligen Mini-Levels aus *Captain Toad: Treasure Tracker* sind von den sogenannten „Hakoniwa" inspiriert. Dabei handelt es sich um japanische Kastengärten, die häufig als Dekorationsobjekte dienen.

1163: Die berühmt-berüchtigten, weil so schlechten, *Mario*-Spiele *Mario is Missing!*, *Mario's Time Machine*, *Mario's Early Years: Preschool Fun*, *Mario's Early Years: Fun with Letters* und *Mario's Early Years: Fun with Numbers* erschienen allesamt unter der Marke *Mario Discovery Series*.

1164: Der Soundtrack aus dem Schlemmerland von *Super Mario Odyssey* für Nintendo Switch wurde, passend zur Thematik rund ums Essen, tatsächlich mit Küchengegenständen gespielt, um authentisch zu klingen.

1165: Nintendo verkündete 2014 auf Twitter, dass der August offiziell der Peach-Monat ist. Warum? Wieso? Das weiß nicht mal Prinzessin Peach selbst!

1166: Nintendo feierte am 10. März 2018 den Mario-Day, aufgrund des Datums „Mar10", also 10. März in US-amerikanischer Schreibweise. Als kuriose Überraschung wurde hierfür Mario samt seinem schnittigen Kart in Google Maps eingebaut, wo er die angezeigten Strecken mit seinem Fahrzeug abfährt.

1167: Für *Super Mario Odyssey* wurde überlegt, aus Marios erster Flamme Pauline tatsächlich nachträglich eine Prinzessin zu machen. Stattdessen, passend zum Stadtlevel New Donk City, wurde sie zur Bürgermeisterin der Metropole.

1168: In *Super Mario Odyssey* trifft man auf den hilfreichen Tipp-Toad, der den Spieler mit verschiedenen Hinweisen auf Monde aufmerksam macht. Sieht man sich seine Karte ganz genau an, die er in der Hand hält, erkennt man zwar keinen der Orte aus dem eigentlichen Spiel, jedoch die Umrisse von Bob-Ombs Bombenberg, der ersten Welt aus *Super Mario 64*.

1169: Die Smartphone-App „Nintendo Switch – Altersbeschränkungen" wurde mit einem begleitenden Video veröffentlicht, welches Bowser als fürsorglichen Vater von Bowser Jr. zeigt, der alle Funktionen der App nutzt und erklärt. Interessanter jedoch: Durch das Video erfährt man, dass Bowser als Hintergrundbild seines Smartphones niemand anderen als Prinzessin Peach ausgewählt hat.

1170: Nur aufgrund technischer Limitierungen darf Mario die heute bekannten geflügelten Parakoopas, also Schildkröten mit Flügeln, bekämpfen. Die NES-Technik war so limitiert, dass man nicht allzu viele verschiedene Gegnertypen erschaffen konnte. Da die Entwickler jedoch flugfähige Gefahren haben wollten, gaben sie den ohnehin schon vorhandenen Koopas kleine Flügel, um Speicherplatz zu sparen.

MOBILE GAMES CHECK

powered by honor

Promo An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion Apps.

LIVE STREAM
NÄCHSTER TERMIN
24.10.
AUF PC-GAMES-FACEBOOK

ANZEIGE

POKÉMON: KARPADOR JUMP

Karpador: Platscher, jetzt!

Karpador ist ein Pokémon der ersten Generation der Taschenmonster-Spiele, das nicht unbedingt für seine Schnelligkeit oder Kraft bekannt ist. Oder sonst irgendetwas Positives. Dennoch hat es das Fisch-Pokémon zu einem eigenen Spiel gebracht! Wieso? Nun, mag Karpador auch ein schwachbrüstiger Zeitgenosse sein, so kommt er doch in verschiedensten Formen vor, die ihr im Android-Game sammeln und trainieren könnt. Richtig gehört: Karpador kann zwar nur recht nutzlos in die Luft springen, diese Fähigkeit müsst ihr im Spiel dennoch trainieren. Bei Liga-Duellen müsst ihr nämlich beweisen, dass kein Karpador besser springen kann als eures! Außerdem dürft ihr das Aquarium für eure Wasser-Taschenmonster nach eurem Geschmack gestalten, gelegentlich besuchen euch außerdem andere Pokémon wie Pikachu oder Glurak, die euch beim Training eurer Gefährten zur Seite stehen.

Genre:	Simulation
Entwickler:	Pokémon Company
Plattform:	Android, iOS
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★☆

TEMPLE RUN 2

Ein Mobile-Klassiker

Temple Run ist vermutlich jedem ein Begriff, der jemals mit Smartphone-Spielen in Berührung gekommen ist. Bei diesem Endlos-Runner habt ihr im Grunde nur ein Ziel: so weit kommen wie nur möglich. Um diese Aufgabe erfolgreich zu meistern, also einen guten Highscore zu erzielen, sammelt ihr während eurer Läufe In-Game-Währung, für die ihr im Gegenzug eure Figur verbessern und nützliche Features freischalten und verstärken könnt. Die Steuerung besteht dabei aus Wischgesten über den Bildschirm, denn der Protagonist rennt von alleine, immerhin wird er von wild gewordenen Affen verfolgt. Der zweite Teil bietet einige Neuerungen gegenüber seinem Vorgänger, wie abwechslungsreichere Welten und eine verbesserte Grafik. *Temple Run 2* macht immer wieder Spaß.

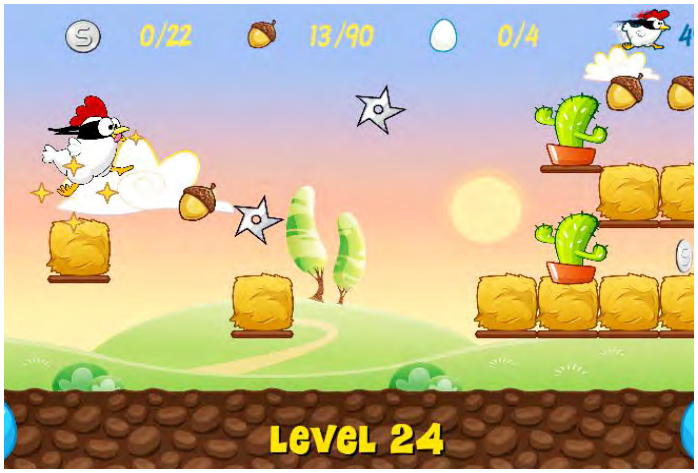
Genre:	Action
Entwickler:	Imangi Studios
Plattform:	Android, iOS
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★☆

NINJA CHICKEN

Ein ganz besonderes Huhn

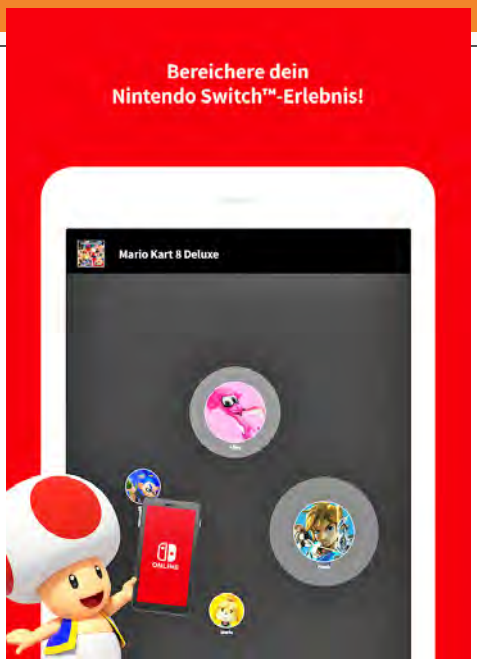
Nüsse futtern und Eier legen: Klingt wie der Alltag eines typischen Huhns? Münzen sammeln, Hindernissen ausweichen, sich nicht von Gegnern erwischen lassen: Klingt das auch noch nach einem typischen Hühnerleben? Mitnichten! In *Ninja Chicken* schlüpft ihr in die Rolle des titelgebenden Ninja Chicken, eigentlich ein ganz gewöhnliches weißes Huhn. Allerdings leidet Ninja Chicken an Hühnerdemenz und denkt deshalb, es wäre ein Ninja. Nicht nur das: Ninja Chicken denkt, es sei der beste Ninja von allen! Um alle anderen Hühner davon zu überzeugen, kommt ihr ins Spiel. In diesem Arcade-Game müsst ihr vielen Hindernissen ausweichen, durch die Spielwelten hüpfen, Münzen und Eicheln sammeln und an bestimmten Stellen Eier legen. Als Belohnung gibt es nichts Besonderes, dafür aber einen Highscore. *Ninja Chicken* ist ein Urgestein unter den Android-Spielen und schon im Februar 2012 erstmals erschienen, seitdem gab es einige Updates.

Genre:	Arcade
Entwickler:	Adzert Corp
Plattform:	Android, iOS
Preis:	Kostenlos, ohne App-Käufe
WERTUNG	★★★★☆



NINTENDO SWITCH ONLINE

Vorbei die Zeit des kostenlosen Online-Spielens: Dafür ist jetzt ein kostenpflichtiges Abo nötig. Obendrein gibt's aber weitere Features. Wie gut ist Nintendo Switch Online?



Die Companion-App für Smartphone und Tablet soll das Spielerlebnis bereichern, ist aber ziemlich umständlich und in ihren Funktionen arg beschränkt.

Nach mehrmaliger Verschiebung ist Nintendo Switch Online, Nintendos kostenpflichtiger Online-Service für die Switch, tatsächlich gestartet. Seitdem wir bereits in der N-ZONE-Ausgabe 07/2018 im Rahmen einer Vorschau einen ausführlichen Blick auf den Service wagten, sind tatsächlich keine neuen Funktionen mehr dazugekommen. Das heißt: Online spielen auf der Switch ist abgesehen von einigen Ausnahmen wie *Fortnite* oder *Pinball FX3* nur noch für zahlende Service-Abonnenten möglich, die Speicherdaten-Cloud gibt es ebenfalls nur für den, der zahlt. Obendrein funktioniert die Companion-App für Android und iOS nur noch mit aktivem Abo, für Mitglieder gibt's exklusive Angebote und nicht zuletzt: Service-Abonnenten haben exklusiv Zugriff auf eine Bibliothek alter Nintendo-Spiele, aktuell ausschließlich von Nintendos erster Heimkonsole, dem NES.

Cloud mit Abstrichen

Was angesichts eines im Vergleich zur Konkurrenz deutlich günstigeren Preises lukrativ klingt, entpuppt sich im Detail aber als Mogelpackung. So funktioniert die Speicherung der Spieldaten in der Cloud nicht bei allen Spielen. Ein paar Ausnahmen? *1-2-Switch*, *Dark Souls Remastered*, *FIFA 18* und *FIFA 19*, *Fortnite*, *Go Vacation*, *Minecraft*, *Pokémon Let's Go Pikachu!/Evoli!* oder auch *Splatoon 2*. Nintendo begründet die Ausnahmen mit der Sorge um potenzielle Hacker und Cheater, die das System ausnutzen könnten, um Speicherstände und Online-Ränge zu manipulieren. Warum dann allerdings *1-2-Switch* von der Funktion ausgenommen wird, obwohl das Spiel gar keinen Online-Modus hat, bleibt Nintendo zu erklären schuldig. Was bleibt, ist ein Feature, das es bei der Konkurrenz kostenlos gibt, das nicht mal bei allen Spielen funktioniert. Da ihr Speicherdaten auch nicht anders sichern könnt, sind eure Daten bei einigen Spielen unumkehrbar dahin, sollte die Konsole verschwinden oder kaputtgehen. Und das, obwohl ihr für die Funktion Geld bezahlt.

Mal wieder NES

Online-Spielen ändert sich durch den Start des Abos abgesehen von der Kostenpflicht nicht. Weiterhin setzt Nintendo weitestgehend auf eine direkte Verbindung der Spieler und ihrer Konsolen ohne dedizierte Server, was mitunter zu einer schlechten Verbindung und Aussetzern oder teils Abbrüchen führt, im allgemeinen funktioniert das Online-Spielen aber gut und zuverlässig wie schon vor Service-Start auch. Exklusive Rabatte beschränken sich nicht nur auf Sonderangebote im eShop, sondern umfassen auch „Echtwelt-Vorteile" wie die Doppelpackung kabelloser NES-Controller für die Switch, die es nur für Abonnenten und nur einmal pro Person direkt bei Nintendo zu erstehen gibt. Die Smartphone-App kämpft indes weiterhin mit den bekannten Problemen wie einem viel zu umständlichen Voice-Chat.

Der exklusive Zugriff auf die wachsende Bibliothek an NES-Spielen auf der Switch ist eine nette Dreingabe für Mitglieder, die den Service primär ohnehin wegen des Online-Spielens abonnieren sollen. Weitere Plattformen wie SNES, N64 oder Game Boy (Advance) und Nintendo DS würden dem Feature aber guttun, handelt es sich bei den NES-Klassikern doch um die gleichen alten Spiele, die Nintendo schon auf anderen Plattformen mehrfach neu veröffentlicht hat, zudem sind einzelne Titel nicht besonders gut gealtert und daher nicht allzu spaßig. Nintendo Switch Online ist aktuell daher vor allem eines: ausbaufähig.

Johannes Gehrling

Diese 20 NES-Titel gibt's zum Start von Nintendo Switch Online, weitere kommen regelmäßig dazu. Weitere Plattformen wie SNES und N64 wären wünschenswert.

Während *Yoshi* ohne großen Schaden gealtert ist und besonders im neuen Online-Multiplayer wirklich spaßig ist, trifft das auf andere NES-Titel eher nicht zu.

KOLUMNE

ACH, NINTENDO …

Das Speicherdaten-Backup in die Cloud ist eine sehr nützliche Funktion, die aber nicht von allen Spielen unterstützt wird. Nintendos Begründung ist fadenscheinig.

Bis zuletzt habe ich gehofft, gebangt, gebetet und gebettelt: Bitte, allmächtiges und altehrwürdiges Nintendo, bitte erbarme dich unser und starte den kostenpflichtigen Online-Service neben den NES-Spielen auch mit Games vom SNES und N64, wenigstens (!) aber Ersteres. Bis zum Abend des 18. September habe ich wirklich gehofft, Nintendo wird in bester Apple-Manier zum Start am Mittwochmorgen überraschend doch noch mit mehr Retro-Plattformen um die Ecke kommen. Wurde mein Wunsch erfüllt, der übrigens auch der Wunsch vieler, vieler anderer Nintendo-Fans war, wenn man sich die Kommentarspalten einschlägiger Websites, Facebooks, Youtubes und Co. so anschaut? Nein, natürlich nicht. Und jetzt haben wir den Salat: Mal wieder die alten NES-Schinken.

Nicht falsch verstehen, gerade als bekennender Retro-Fan befürworte ich jeglichen Erhalt alter Klassiker, die im Falle von Nintendo in vielen Fällen ja auch den Grundstein legten für Jahrzehnte währende geniale Spieleserien, deren Ableger immer wieder neue Maßstäbe setzen. Aber die ollen Kamellen hat Nintendo jetzt halt schon oft genug neu aufgelegt und dabei wohlgemerkt jedes Mal wieder zur Kasse gebeten. Ja, das Online-Feature ist cool, gegenseitig Zuschauen macht Spaß und *Yoshi* muss den Vergleich mit anderen Multiplayer-Geschicklichkeitsspielen auch 2018 nicht scheuen. Viele Titel sind aber halt nicht annähernd so gut gealtert wie *Yoshi*, *Soccer* ist zum Beispiel einfach nur ein Graus und sicherlich nichts, mit dem ich meine dafür viel zu wertvolle Lebenszeit heute noch verschwenden will. Ich will mehr, ich will Besseres und ich will es jetzt! *Super Mario World*, *Super Metroid*, *A Link to the Past*, *Super Mario 64*, *Donkey Kong 64*, nur um mal ein paar Beispiele zu nennen. Ich verzichte auch gerne auf den Online-Schnickschnack und zahle sogar 50 statt 20 Euro im Jahr, aber bitte, Nintendo, bitte begreift endlich, dass ich und viele andere nicht zum tausendsten Mal wieder mit *Super Mario Bros.* und *Excitebike* abgespeist werden wollen. Ihr könnt mir nicht erzählen, dass es große Arbeit wäre, das umzusetzen.

> „Wie kann ein internationales Großunternehmen aus einem Hochtechnologie-Land wie Japan und mit jahrzehntelanger Konsolen- und Spiele-Erfahrung eigentlich bei solchen Dingen derartig rückständig sein?“

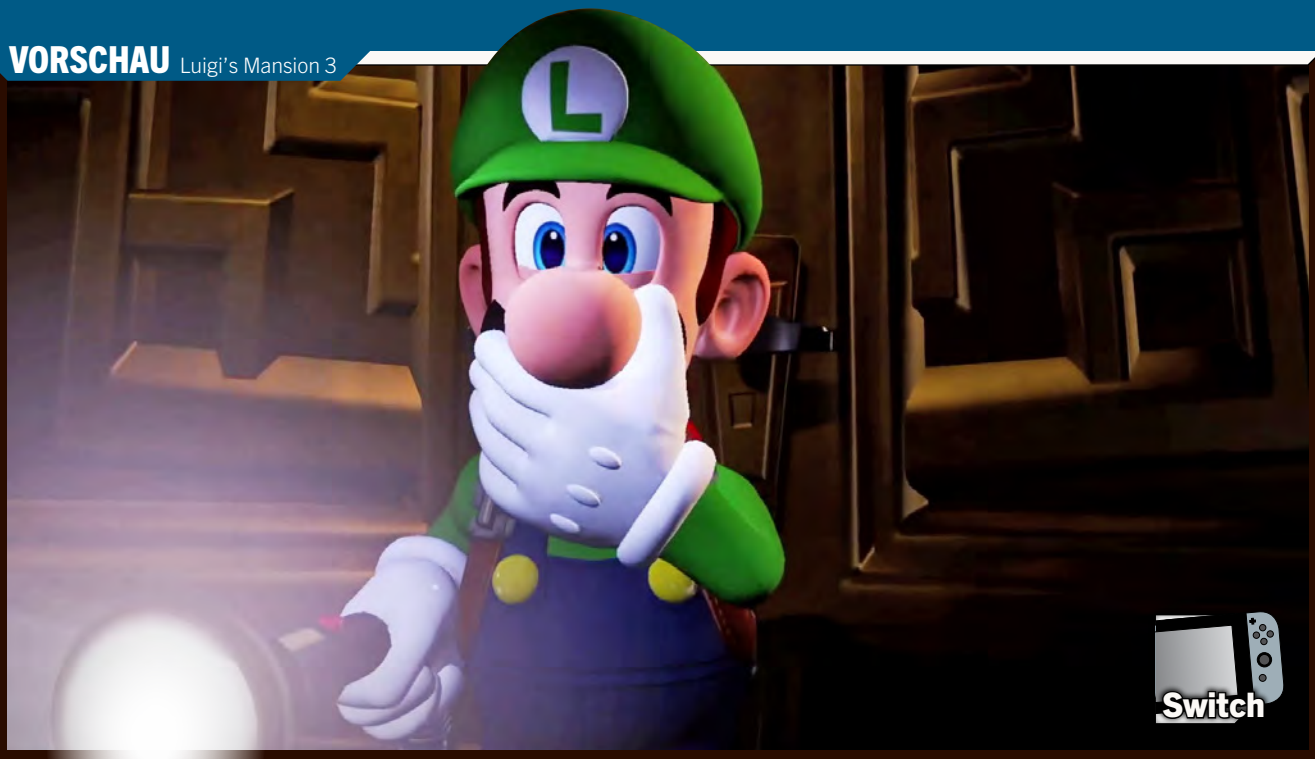
Cloud, aber light

Doch damit nicht genug: Über die furchtbare App will ich gar keine Worte mehr verlieren, das habe ich nämlich schon oft genug und seitdem hat sich ja eh nichts geändert. Exklusive Angebote gehen schon klar – dass die NES-Controller für die Switch aber ausschließlich mit der NES-Spiele-App funktionieren und nicht mit anderen Games, ist lächerlich, aber was soll's. Online-Spielen nur für Abonnenten verkrafte ich angesichts des günstigen Preises und der bei der Konkurrenz schon seit Jahren gängigen Praxis ebenfalls. Aber was bitte hat Nintendo geritten, die Speicherdaten-Cloud derartig (hier bitte beliebiges empörtes Schimpfwort einfügen) umzusetzen? Nicht für alle Spiele? Keine Möglichkeit der alternativen Speicherstand-Sicherung? Ganz grundsätzlich: Nur für zahlende Spieler? Meine Güte, manchmal fühlt man sich von Nintendo einfach nur von hinten bis vorne verschaukelt. Wie kann ein internationales Großunternehmen aus einem Hochtechnologie-Land wie Japan und mit jahrzehntelanger Konsolen- und Spiele-Erfahrung eigentlich bei solchen Dingen derartig rückständig sein? Kleiner Tipp: Wenigstens alle fünf Jahre mal kurz auf eure Fans und Kunden hören, auf die ihr schließlich angewiesen seid. Das soll nicht schaden, habe ich gehört.

Johannes Gehrling

Nintendo ist sich seines spielerischen Erbes bewusst, beschränkt sich aber auf die gleiche Plattform und die gleichen Spiele wie bereits viel zu oft zuvor.

Die kabellosen NES-Controller für die Switch sind ein tolles Retro-Gadget, funktionieren an der Konsole aber nur mit NES-Spielen. Warum nicht auch andere Games?



LUIGI'S MANSION 3

Adventure Ein kurzer Trailer kann schon vieles verraten. Was gibt die September-Direct zum kommenden *Luigi's Mansion 3* für die Switch preis? Wir verraten es euch!

Eines muss man Nintendo lassen: Sie verstehen sich darauf, mit den Erwartungen ihrer treuen Fans zu spielen und Neuankündigungen verschiedener Art spannend zu inszenieren. So ist es auch zu Beginn der randvoll mit Spielen vollgepackten September-Ausgabe der Nintendo Direct: Gleich am Anfang der Präsentation ist Luigi zu sehen, der mit angsterfülltem Gesicht eine gruselige Villa betritt. Angesichts der nur kurzen Zeit nach der Direct liegenden Veröffentlichung der 3DS-Neuauflage des ersten *Luigi's Mansion* kann man beim Anschauen der Direct kurzzeitig dem Gedanken verfallen, es handle sich lediglich um einen besonders hübschen Trailer anlässlich des Release des Remake. Doch weit gefehlt!

Was zu erwarten ist

Tatsächlich hat Nintendo einfach mal völlig unerwartet *Luigi's Mansion 3* für die Switch angekündigt. Der Trailer sieht also nicht nur der Präsentation wegen besonders hübsch aus, nein, das Spiel wird voraussichtlich selbst sehr hübsch aussehen! Doch neben der ansehnlichen Optik offenbart das Vorstellungsvideo des neuen Adventure-Titels noch einiges mehr, wenn es auch nicht mal eine Minute lang ist. Auf dem Rücken trägt Luigi im Video den altbekannten Schreckweg, so weit, so gut. Wird es sich dabei um ein brandneues Modell mit mehr Funktionen handeln? Darauf deutet zumindest hin, dass sich das Design geändert hat und das die Taschenlampe nun direkt mit dem mächtigen Staubsauber verbunden zu sein scheint. *Luigi's Mansion 3* wird zudem noch einmal mit deutlich mehr Detailreichtum aufwarten als die ebenfalls schon mit ordentlich Details bestückten Vorgänger. Klar, die Switch hat natürlich wesentlich mehr Power unter der Haube als der Gamecube und der 3DS. So seht ihr im Ankündigungstrailer beispielsweise solche netten Kleinigkeiten wie einen umfallenden Stapel alter Pizzakartons, herumfliegende Klopapierrollen und vieles mehr. Hübsch!

Auch die Geister sind erneut mit von der Partie. Kein Wunder, deren Rolle ist ja eminent für die *Luigi's Mansion*-Serie! Diese scheinen wieder ähnlichen Me-

Schon immer erfordern verschiedene Geister in der Spielserie unterschiedliche Taktiken, um die Spuckmatze zu bekämpfen und erfolgreich einzufangen.

Gibt es neue Waffen und Fähigkeiten in *Luigi's Mansion 3*? Darauf deutet zumindest der Pümpel hin, der im Trailer gegen einen Geist zum Einsatz kommt.

Die Lebensanzeige der Geister ist wie gewohnt direkt neben diesen als gewöhnliche Zahl zu sehen. Der Mechanismus ist aus den Vorgängern bekannt.

Reichlich gruselig, aber kinderfreundlich wird es auch im neuesten Serienableger wieder zur Sache gehen, wenn man dem Ankündigungstrailer glauben kann.

chanismen unterworfen zu sein wie in den vorangegangenen Serienablegern. Im Trailer zu sehen ist auch die bekannte Lebensanzeige, die durch den gekonnten Einsatz des Schreckwegs kontinuierlich sinkt und schließlich zum Einfangen führt. Auch leuchtet Luigi wie gewohnt die Geister vor dem Kampf und dem anschließenden Fangen mit seiner Taschenlampe an, was die spukenden Gesellen kurzzeitig erstarren lässt und den Kampf überhaupt erst einläutet. Diese Gameplay-Mechaniken kennen wir bereits aus den ersten beiden Teilen. Ob in dieser Hinsicht auch neue Elemente Teil von *Luigi's Mansion 3* sein werden? Darauf deutet zumindest die kurze Szene im Trailer hin, bei der Luigi einem Geist einen Pümpel ins Gesicht schießt; vielleicht handelt es sich dabei um eine neue Fähigkeit oder Waffe. Im Video sind außerdem verschiedene Arten von Geistern zu sehen, beispielsweise ein süßer Hund oder ein Spukgeselle mit Hut. Auch in *Luigi's Mansion 3* scheint wieder Abwechslung geboten zu sein, was die Unterschiedlichkeit der Gegner und damit einhergehend auch die Unterschiedlichkeit der Kämpfe angeht. Dieser Aspekt machte schon *Luigi's Mansion* und *Luigi's Mansion 2* spaßig und abwechslungsreich.

Viele offene Fragen

Für eine vermeintliche Gewissheit genügen die knapp 40 Sekunden des bisher vom Spiel gezeigten Materials bereits: *Luigi's Mansion 3* wird wohl wie seine Vorgänger mit der gewohnt dichten und einnehmenden Atmosphäre glänzen. Sei es der Schauplatz des Spiels selbst, die gruselige Spukvilla oder die frechen Geister, alles passt bereits im Trailer zueinander und überzeugt durch ein stimmiges Zusammenspiel. Folgt das neue *Luigi's Mansion* der Gangart der Vorgänger, wird das nächstes Jahr auch für das komplette fertige Spiel gelten. Von der Musik erwarten wir auf Grundlage unserer Erfahrungen mit den beiden Vorgängern zudem Großes, der Direct-Beitrag deutet musikalisch bereits in diese Richtung. Ob wir in *Luigi's Mansion 3* erneut den verschollenen Mario finden und retten müssen, ob Professor I. Gidd uns wieder mit Rat und Tat zur Seite steht, welche neue Ausrüstung wir diesmal bekommen, welche Modi es gibt, ob wir erstmals online spielen dürfen und viele andere interessante Fragen stehen derzeit noch im Raum. Nintendo ist uns deren Beantwortung dringend schuldig. **Johannes Gehrling**

Dank der im Vergleich zu Gamecube und 3DS deutlich stärkeren Switch-Hardware wird *Luigi's Mansion 3* zum Beispiels Luigis Gesichtsausdruck noch besser zeigen.

Jede Menge Details, Licht- und Schattteneffekte, hohe Auflösung: Das neue *Luigi's Mansion* wird toll aussehen!

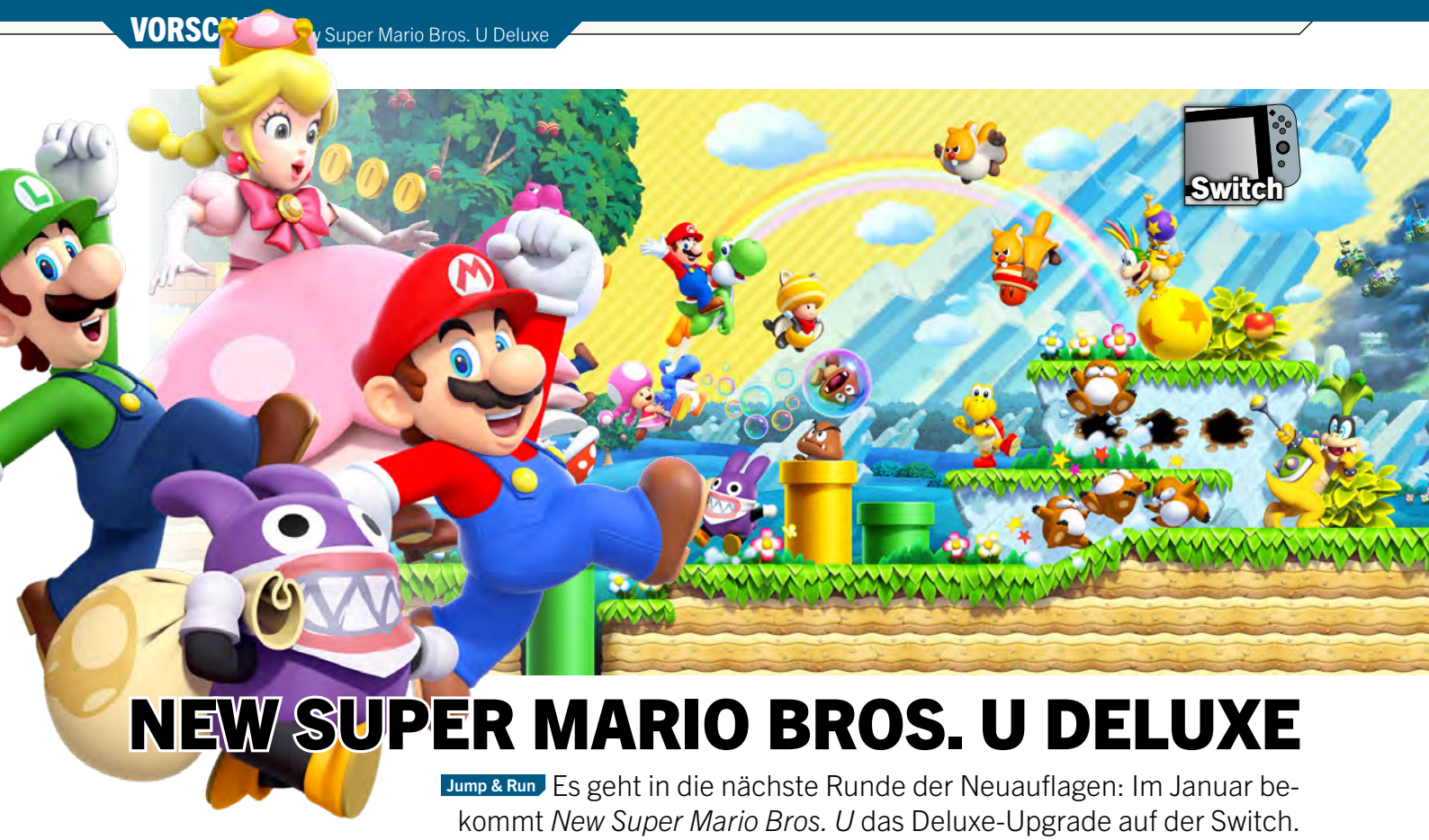
MEINUNG
Johannes Gehrling

„Passend zum Herbst kündigt Nintendo *Luigi's Mansion 3* an: Ich freue mich sehr!"

Draußen auf den Straßen hält der Herbst nach einem grandiosen Sommer voller Hitze und viel Sonne seinen verdienten Einzug, rechtzeitig dazu kündigt Nintendo *Luigi's Mansion 3* an: Was für ein Timing! Mein Einstieg in die Serie war der zweite Teil für 3DS, mit dem ich ein Wochenende lang direkt bei Release jede Menge Spaß hatte. Nach dem Test der Neuauflage von Teil eins bin ich nun sowas von bereit für den nächsten Ableger! Der Trailer ist nur kurz, verrät beim genauen Hinschauen aber schon ziemlich viel zum kommenden Adventure mit Luigi in der Hauptrolle. Da es sich zudem um das erste *Luigi's Mansion* in HD-Optik handelt, bin ich sehr gespannt, ob die Atmosphäre dadurch noch einmal dichter wird als bei den Vorgängern, wo sie auch schon hervorragend war.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Termin:	2019



NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE

Jump & Run Es geht in die nächste Runde der Neuauflagen: Im Januar bekommt *New Super Mario Bros. U* das Deluxe-Upgrade auf der Switch.

Was entsteht, wenn man das dritterfolgreichste und das achterfolgreichste Wii-U-Spiel (nach Verkaufszahlen) miteinander vermengt und eine winzige Prise neuen Inhalt dazugibt? *New Super Mario Bros. U Deluxe*, eine Neuauflage des beliebten Wii-U-Spiels, das nicht nur einen viel zu langen und umständlichen Namen trägt, sondern auch sämtliche Inhalte von *New Super Mario Bros. U* und *New Super Luigi U* sowie einige kleine Neuerungen beinhaltet! Nintendo veröffentlicht nach Spielen wie *Mario Kart 8 Deluxe*, *Captain Toad: Treasure Tracker*, *Pokémon Tekken DX*, *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* und *Hyrule Warriors* damit zum wiederholten Male ein Wii-U-Game als Neuauflage für die Switch, um mit dem Spiel ein potenziell größeres Publikum zu erreichen. Denn: Die Wii U hat sich während ihrer gesamten Lebenszeit nicht mal so oft verkauft wie die Switch im ersten Jahr nach Erscheinen. Eigentlich tolle Spiele wie *New Super Mario Bros. U* liefen deswegen teilweise unter dem Radar vieler Spieler und bekommen auf der Hybrid-Konsole eine zweite Chance.

Altbekannt, aber gut

Mit *New Super Mario Bros. U Deluxe* erscheint Anfang 2019 das erste moderne zweidimensionale *Mario*-Spiel für die Switch, Retro-Klassiker mit dem Schnauzbartträger gibt es bereits länger im eShop oder neuerdings auch als Teil des kostenpflichtigen Online-Abos. Der Spielumfang der Neuauflage ist mit 164 Levels sehr ordentlich bemessen und wird bei Klempner-Fans sicherlich für viele spaßige Spielstunden sorgen. Die Levels sind typischerweise linear aufgebaut und in sich geschlossen, über eine Oberwelt gelangt ihr zu den einzelnen Levels. Verschiedene Themengebiete gehen mit Besonderheiten einher: Bei Schnee-Levels ist es rutschig, bei Wüsten-Levels heiß, bei Wasser-Levels bewegt ihr euch gänzlich anders fort und so weiter. Die Gegner-Riege ist groß, diversifiziert und orientiert sich meist am jeweils vorherrschenden Level-Thema. Von Koopas und Gumbas über Geister bis hin zu Piranhas und Lakitus sind jede Menge bekannte Gesichter vertreten. Unterwegs sammelt ihr Münzen und die besonders großen Sternenmünzen, primär liegt der Spielzweck allerdings im schieren Meistern der Levels.

Klaubt Toadette eine Superkrone auf, verwandelt sie sich in Peachette und verfügt sodann über das Moveset von Peach mit Doppelsprüngen und Schweben.

Widerstandsfähig: Der diebische Mopsi ist eine der fünf spielbaren Figuren in *New Super Mario Bros. U Deluxe* und nimmt durch Gegner keinerlei Schaden.

Stellenweise trefft ihr auf reitbare Yoshis, Power-Sterne und andere Power-ups wie Pilze, Feuerblumen, Eisblumen, Flughörnchen und Co. Spielbar sind Mario, Luigi, Toad, Mopsie und Toadette. Mopsie eignet sich besonders gut für Einsteiger und Kinder, denn er ist immun gegen sämtliche Feinde, die ihm keinerlei Schaden zufügen können. Toadette kann sich beim Aufsammeln einer Superkrone in Peachette verwandeln und verfügt dann über das typische Peach-Moveset: Sie kann Doppelsprünge ausführen, schweben und sich in letzter Sekunde vom Abgrund weg boosten und somit dem Bildschirm-Tod oftmals kurz vor knapp noch entgehen. Aufgrund ihrer besonderen Fähigkeiten eignet sich auch Toadette in ihrer Wandlungsform als Peachette besonders gut für Einsteiger und Kinder.

Gemeinsam hüpfen

In *New Super Mario Bros. U Deluxe* dürft ihr nicht nur alleine spielen, sondern auch mit euren Freunden ran an den virtuellen Mario-Speck. Zwar gibt es keinen Online-Modus, dafür aber einen lokalen Multiplayer, bei dem ihr gemeinsam an einer einzelnen Switch-Konsole spielt. Hierbei absolviert ihr kooperativ die gleichen Levels wie auch im Singleplayer, dabei findet das gesamte Geschehen auf einem einzelnen Bildschirm und nicht im Splitscreen statt. Aufgrund der Beschaffenheit der Konsole sind auf der Switch maximal vier Spieler möglich. Auf der Wii U waren es noch fünf, wobei ein Mitstreiter dort das Wii-U-Gamepad nutzt, um den anderen Spielern Hinweise zu geben oder zu helfen. Dieses Feature fällt zwar weg, aber dank der Unterstützung einzelner Joy-Con-Controller ist der Mehrspieler-Modus leichter zugänglich als noch bei der Wii-U-Version.

Im lokalen Mehrspieler-Modus könnt ihr zusammen an einer Konsole maximal zu viert spielen, nicht mehr zu fünft wie noch auf der Wii U mit Gamepad-Spieler.

Typisch für ein zweidimensionales *Mario*-Spiel erleichtern euch verschiedene Verwandlungen das Meistern der Levels, Besiegen der Gegner und Sammeln der Münzen.

Noch mal kaufen?

Über sechs Jahre wird das Original alt sein, wenn die Neuauflage *New Super Mario Bros. U Deluxe* im Januar nächsten Jahres erscheint. In dieser Zeit hat sich im Bereich zweidimensionaler *Mario*-Spiele allerdings nicht viel getan, sodass das Spiel trotz Wiederverwertung noch immer einen zeitgemäßen und frischen Eindruck macht. Solltet ihr das Spiel schon für die Wii U besitzen, müsst ihr euch selbst fragen, ob sich eine Neuanschaffung lohnt. Inhaltlich hat sich fast nichts getan, aber natürlich besteht ein nicht zu leugnender Vorteil in der Portabilität der Switch gegenüber ihrer Vorgänger-Konsole. Wer weder *New Super Mario Bros. U* noch *New Super Luigi U* gespielt hat, darf sich auf jeden Fall freuen, diese Spiele-Lücke bald zu schließen: Völlig zu Recht erhielten das Original-Spiel und die original Luigi-Erweiterung gute bis sehr gute Wertungen von der Fachpresse und viel Lob von den Spielern. Zwar gibt es heutzutage vor allem mit Indie-Titeln durchaus beachtliche und qualitativ hochwertige Konkurrenz im Bereich der zweidimensionalen Hüpfspiele, auch auf der Switch, aber dennoch gilt: 2D-*Mario*-Spiele gehören immer noch zu den besten Genre-Vertretern.

Neben einigen Retro-Klassikern ist *New Super Mario Bros. U Deluxe* das erste moderne 2D-Mario-Spiel für die Switch.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ein schönes Spiel, leider aber ohne nennenswerte Neuerungen auf der Switch."

Ich hatte auf der Wii U viel Spaß mit *New Super Mario Bros. U*, deswegen freue ich mich auf die Switch-Neuauflage, denn ein modernes 2D-Mario für die Hybrid-Konsole wünsche ich mir schon länger. Zwar hätte ich mich mehr über ein ganz neues Spiel und noch mehr über ein erweitertes *Super Mario Maker* gefreut, aber was nicht ist, kann ja bekanntermaßen noch werden. Schade allerdings, dass es in der Deluxe-Version kaum neue Inhalte gibt, sodass ich natürlich nichts Neues erleben werde. Wer das Original-Spiel aber noch nicht gezockt hat, darf weitestgehend bedenkenlos zuschlagen, insofern das Genre zusagt: Das Spiel ist toll und bietet die gewohnte Nintendo-Qualität. Als Nächstes dann aber bitte ein neues 2D-*Mario* für die Switch, liebe Leute von Nintendo.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Termin:	11. Januar 2019

SID MEIER'S CIVILIZATION 6

Strategie Schon bald könnt ihr die Geschicke einer Weltnation durch die komplette Menschheitsgeschichte überall und jederzeit lenken – und dabei ganz schnell die Zeit vergessen.

Schon beinahe 30 Jahre fesselt die *Civilization*-Reihe Strategie-Fans vor den Bildschirm, die sich oft denken „nur noch eine Runde", bevor es eben doch wieder deutlich mehr werden. Bis auf wenige Ausnahmen erscheinen die Ableger der beliebten Rundenstrategie jedoch nur für den PC, Konsolenspieler mussten sich zuletzt mit den abgespeckten, aber trotzdem ordentlichen *Civilization Revolution*-Ablegern zufriedengeben. Nun aber erscheint nach sehr langer Zeit mit *Sid Meier's Civilization 6* endlich wieder ein Hauptspiel der Serie für eine Konsole, namentlich für die Switch.

Ein zeitloses Konzept

Der sechste Teil erschien ursprünglich im Oktober 2016 für PC und wurde ein Jahr später für iPads portiert – auf der Technik hinter der letztgenannten Umsetzung dürfte auch ziemlich sicher die Switch-Fassung basieren. Wie in der Reihe üblich lenkt ihr in *Civilization 6* die Geschicke einer Weltnation von der frühen Antike ab 4000 vor Christus bis in die Neuzeit und etwas darüber hinaus. Dabei beginnt ihr ganz klein mit nur einer Siedler-Einheit und einem Krieger, gründet eure erste Stadt, baut diese aus, expandiert von dort aus mit weiteren Siedlern, bewirtschaftet das Land, erforscht neue Technologien, fördert die Kultur eures Reiches, führt Diplomatie oder Krieg mit anderen Nationen und erringt – hoffentlich – letztendlich eine der verschiedenen Siegbedingungen. Was *Civilization* dabei so faszinierend und unglaublich fesselnd macht? Jede Partie spielt sich aufs Neue etwas anders als die vorherigen, was den Wiederspielwert theoretisch ins Unendliche steigert. Das fängt schon mit der Wahl der Zivilisation und dem damit verbundenen historischen Herrscher wie Frederik Barbarossa, Dschingis Khan oder Ghandi an, da diese unterschiedliche einzigartige Vorteile sowie Spezialeinheiten und -gebäude

Je weiter eure Nation wächst, desto wichtiger wird die Frage, wie ihr den begrenzten Raum nutzt: für Bezirke, Weltwunder oder Landverbesserung zum Rohstoffabbau.

Wer mag, kann einen Tag-Nacht-Wechsel in den Optionen einstellen. Das hat aber keinerlei spielerischen Auswirkungen und dient nur als grafisches Bonbon.

mit sich bringen. Zudem wird die Spielwelt basierend auf euren Einstellungen vor Spielbeginn stets zufällig generiert, was euch jedes Mal aufs Neue vor spannende Entscheidungen stellt: Auf welchem Feld gründet ihr eure erste Stadt, um möglichst viele Ressourcen und Luxusgüter bearbeiten zu können? Produziert ihr einen Späher, um eure Umgebung zu erkunden und so neue Siedelplätze zu finden, oder doch lieber einen Krieger, um euch gegen einfallende Barbaren wehren zu können, einen Handwerker, um euer Umland auszubauen und so die Produktivität der Stadt zu steigern, oder vielleicht doch lieber ein nützliches Gebäude? Und so geht es im Verlauf einer Partie in *Civilization* immer weiter; eine Entscheidung folgt der anderen und basierend darauf entwickelt sich euer Reich jedes Mal in eine andere Richtung.

Wertvoller Bauplatz

Neu in *Civilization 6* sind die Stadtbezirke. Während in vorherigen Serienteilen Städte und sämtliche Bauten darin auf einem einzigen Feld auf der Spielkarte Platz gefunden haben, expandieren Städte nun mit der Zeit auf mehr Felder durch den Bau von spezialisierten Bezirken für Wissenschaft, Kultur, Militär, Handel, Freizeit und so weiter. Das ermöglicht eine Spezialisierung der Städte und stellt euch zudem erneut vor interessante Entscheidungen, da Bezirke basierend auf ihrer Umgebung sowie anderen angrenzenden Stadtteilen diverse Boni erhalten. Zudem müssen auch die mächtigen Weltwunder nun unter bestimmten Voraussetzungen (die Pyramiden etwa zwingend auf einer Wüstenkachel) auf jeweils einem Spielfeld errichtet werden. Eine vorausschauende Planung ist daher das A und O des erfolgreichen Herrschers, denn je größer das Reich wächst, desto enger wird der Bauraum.

Eine weitere gelungene Neuerung ist die aktive Forschung, die euch ermöglicht, künftige oder aktuelle Forschungen durch das Erreichen von Heureka-Momenten stark zu beschleunigen. Dafür müsst ihr für jede Forschung eine dazu passende Voraussetzung erfüllen. Gründet ihr etwa eine Stadt an der Küste, erfolgt ein Heureka für die Forschung Segeln, während die Steinmetzkunst schneller entdeckt werden kann, wenn man zuvor einen Steinbruch errichtet. Das motiviert dazu, bestimmte Aktionen und Bauten gezielt anzugehen, um sich einen technologischen Vorteil im Vergleich zu seinen Mitspielern zu verschaffen.

Zur leichteren Differenzierung haben die Gebäuden in Bezirken verschiedenfarbige Dächer.

Besonderheiten auf Switch

Apropos Mitspieler, natürlich werdet ihr *Civilization 6* auch auf der Switch nicht nur gegen KI-Widersacher spielen können, sondern auch entweder kooperativ oder im Wettstreit mit bis zu drei anderen Spielern via Wi-Fi. Von Online-Mehrspieler ist bisher allerdings noch nicht die Rede. Nicht enthalten zum Start auf Switch ist die für PC im Februar 2018 veröffentlichte Erweiterung *Rise and Fall*, die einige spannende Neuerungen mitbrachte. Dafür erhalten Switch-Spieler vier der bisher auf anderen Plattformen veröffentlichten, ursprünglich kostenpflichtigen DLC-Pakete direkt als Bestandteil des Spiels. Diese DLC-Inhalte enthalten vier zusätzliche Nationen (Persien, Mazedonien, Australien und Polen) sowie vier Szenarien basierend auf geschichtlichen Ereignissen und Epochen. Unklar ist aktuell noch, wie gut die Switch das Strategiespiel technisch stemmt, immerhin ist vor allem auf großen Karten mit vielen Spielern in fortgeschrittenen Partien sehr viel Rechenleistung nötig, um all die Einheitenbewegungen und sonstigen Ereignisse beim Rundenwechsel zu berechnen. Doch das und auch die Frage der Steuerungsumsetzung – vor allem im TV-Modus, wo man keinen Zugriff auf den Touchscreen hat – wird sich bereits spätestens am 16. November klären, wenn *Civilization 6* für Nintendos Hybridkonsole erscheint.

Viktor Eippert

MEINUNG
Viktor Eippert

„*Civilization 6* für die Switch hat das Potenzial zur Freizeit-Massenvernichtungswaffe!"

Ich bin der *Civilization*-Reihe bereits in meiner Kindheit mit dem allerersten Teil verfallen und habe seitdem ohne Übertreibung mehrere Tausend Stunden mit dem Aufbau und der Pflege meiner Reiche verbracht. Nicht umsonst gilt die Serie als Platzhirsch unter den 4X-Rundenstrategiespielen, denn jede Partie in *Civ* lässt die Zeit aufs Neue wie im Flug verstreichen. Speziell im Wettstreit mit menschlichen Kontrahenten wird *Civ* für mich einfach nie langweilig. Am sechsten Teil gefällt mir insbesondere das Bezirks-System total, da es dem gelungenen Gesamtkonzept noch eine weitere spannende Schicht verpasst, mit der ich mich strategisch ausleben kann. Allein der Gedanke, *Civ 6* bald schon jederzeit und überall spielen zu können, ist zu gleichen Teilen aufregend und angsteinflößend für mich. Aufregend, weil *Civ 6* super zur Switch passt und ich es dann noch öfter spielen kann. Doch das bedeutet auch, dass es noch öfter meine Freizeit pulverisieren wird, weil es einfach so unglaublich viel Spaß macht.

INFOS

Hersteller:	2K Games
Entwickler:	Firaxis Games
Termin:	16. November 2018

Jedes Weltwunder wie die Pyramiden rechts im Bild nehmen beim Bau eine komplette Kachel der Spielwelt in Beschlag.

YOSHI'S CRAFTED WORLD

Jump & Run Eigentlich hätte das neue *Yoshi*-Spiel bereits 2018 für die Switch erscheinen soll. Unter dem finalen Namen steht der Release nun nächstes Frühjahr an. Was können wir erwarten?

Lange Zeit war es sehr still um das kommende *Yoshi*-Spiel für die Switch. Doch die Zeit des Wartens ist bald vorbei: Unter dem finalen Namen *Yoshi's Crafted World* erscheint bereits im Frühjahr 2019 (einem dehnbaren Zeitraum …) das knuffige Hüpfspiel mit dem niedlichen Dinosaurier in der Hauptrolle. Der Name ist Programm: Die gesamte Spielwelt inklusive ihrer Bewohner ist (sinngemäß übersetzt) handgefertigt. Außerdem könnt ihr alle Levels unter dem Motto „jede Geschichte hat zwei Seiten" um 180 Grad drehen und dadurch in zwei Varianten erkunden.

Was wir wissen

Abgesehen von dem Zweiseiten-Feature setzt *Yoshi's Crafted World* auf viel Bekanntes und Gewohntes. So sammelt ihr Münzen, unter denen gelegentlich auch eine getarnte rote Münze zu finden ist, und schießt zu Eiern verwandelte Gegner durch die Lüfte; dabei hilft euch eine gestrichelte Linie beim Zielen, wie schon vor über 20 Jahren in *Yoshi's Island*. Die Gegner-Riege setzt sich großteils aus alten Bekannten zusammen: Piranha-Pflanzen, Shy Guys, Koopas und Co. sind vertreten. Wie schon in *Yoshi's Story* für das Nintendo 64 bewegt ihr euch zwar zweidimensional fort. Aber ihr könnt die Spielwelt nicht nur drehen, sondern auch nach vorne und hinten laufen und schießen, allerdings nur an dafür vorgesehenen Stellen. Auch Fahrzeuge sind dem neuesten Trailer nach Teil des Spiels, zu sehen ist im Video beispielsweise ein Giraffenmobil. Komparsen wie der knuffige Schnuffel feiern ihr Comeback, Boss-Gegner wie ein großer Drachenzug voller Shy Guys wurden auch schon kurz gezeigt. Im neuen Trailer sind bereits viele bekannte Spielelemente wie die Eier-Blöcke, die Blumen mit den Gesichtern und mehr zu sehen. Die Levels beziehungsweise Welten sind verschiedenen Themen untergeordnet. Wie auch in vielen *Mario*-Spielen gibt es Settings wie Wüste, Schneegebiet, Unterwasserwelten und Ähnliches.

Im neuesten Trailer ebenfalls kurz zu sehen ist ein zweiter, roter Yoshi, der unabhängig von seinem grünen Artgenossen agiert. Der Multiplayer von *Yoshi's Crafted World* ist ein kooperativer Mehrspielermodus, der euch das gesamte Singleplayer-Spiel lokal vor derselben Konsole auch zu zweit erkunden und meistern lässt. Raum für Spekulationen schafft

Boss-Gegner machen euch im neuen *Yoshi*-Spiel das Dinosaurierleben schwer. Sonderlich bedrohlich wirken sie aufgrund der Knuddeloptik allerdings nicht.

Dreht ihr die Spielwelt per Stampfattacke um 180 Grad, bekommt ihr Einblick hinter die Kulissen, zudem eröffnen sich euch ganz neue Wege und Items.

eine kurze Trailer-Sequenz, in der Yoshi eine Art Kostüm trägt, genauer gesagt den Schädelknochen eines großen Dinosauriers. Ob das lediglich ein Gimmick eines speziellen Levels ist oder ob Verkleidungen und Kostüme im Allgemeinen eine Rolle spielen, hat Nintendo bisher nicht verraten. Ebenfalls unklar ist derzeit noch, ob ihr die Spielwelt jederzeit oder nur an bestimmten Stellen um 180 Grad drehen könnt. Im Video scheint es nämlich so zu sein, dass mittels Stampfattacke auf den Boden jederzeit eine Drehung der Ansicht möglich ist. Dies eröffnet neue Wege und den Zugang zu Sammelgegenständen und Rätseln. Apropos Rätsel: Diese wird es in *Yoshi's Crafted World* natürlich auch geben. Bereits gezeigt hat Nintendo zum Beispiel Spielereien mit versteckten oder schwerlich zugänglichen Schlüsseln für verriegelte Tore.

Auch Unterwasser-Passagen erwarten euch in *Yoshi's Crafted World*, Strohhalme stellen hierbei Meereswürmer dar.

Positive Erwartungen

Optisch ist *Yoshi's Crafted World* zumindest im Trailer eine echte Augenweide. Wir gehen aber davon aus, dass das Spiel auch final so aussehen wird. Dank Unreal Engine sieht die belebte und detaillierte Spielwelt genau wie ihre Bewohner knackig scharf aus, dynamische Licht- und Schatteneffekte sorgen für hübsche Szenen. Wie schon bei *Yoshi's Woolly World* für Wii U setzen die Entwickler von Good-Feel auf einen Crafted-Look des gesamten Spiels, also auf Bastelmaterialien wie Pappe, Kartons, Klebestreifen, Schnüre, Stifte, Strohhalme, Sticker und Filz, aus denen die Spielwelt aufgebaut ist. Auch deren Bewohner inklusive Yoshi selbst bestehen aus Bastelmaterialien. Das ist nicht nur ein optischer Kunststil, sondern zugleich auch ein Gameplay-Element. So könnt ihr die Spielwelt auf ähnliche Art verändern, wie es in der Realität mit echten Bastelmaterialien auch möglich ist; zumindest da, wo es das Spiel vorsieht und erlaubt. Musikalisch erwartet euch in Yoshis neuem Abenteuer der gewohnt niedliche Sound mit fröhlichen Melodien und putzigem Sounddesign rund um den Knuddelsaurier und seine Freunde sowie Widersacher.

Selbst ausprobieren konnten wir *Yoshi's Crafted World* noch nicht. Die Analyse des bisher gezeigten Materials macht aber schon deutlich, dass sich das neue *Yoshi*-Spiel nahtlos in die letzten Ableger der Spieleserie einreiht und die Bastel-Optik sowie -Gameplaymechanik konsequent weiterführt. Aktuell verspricht der Titel zwar keine Revolution der Spielserie oder des Genres, dafür scheint es aber ein gutes und spaßiges Abenteuer zu werden.

Johannes Gehrling

***Yoshi's Crafted World* ist zwar ein 2D-Spiel, nach vorne und hinten geht's an bestimmten Stellen aber dennoch.**

Im kooperativen Zweispielermodus dürft ihr die Spielwelt von *Yoshi's Crafted World* auch gemeinsam mit Freunden erkunden.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ich erwarte ein gutes *Yoshi*-Spiel, wünsche mir aber mehr neue Kniffe für die Serie."

Mein liebstes *Yoshi*-Spiel ist zwar weiterhin *Yoshi's Island* für Super Nintendo, aber auch die Games der vergangenen Jahre habe ich gespielt und zu schätzen gewusst. *Yoshi's Crafted World* sieht vielversprechend aus und reiht sich meinem aktuellen Eindruck nach nahtlos in die Spielserie ein. Abgesehen vom Zweiseiten-Feature wünsche ich mir aber definitiv weitere neue Kniffe, die Nintendo bisher einfach noch geheim hält. Zwar erwarte ich grundsätzliche keine Revolutionen in einem *Yoshi*-Spiel, ein bisschen mehr Progression würde der Serie aber ohne Frage guttun. Langsam wäre es wirklich an der Zeit, dass Nintendo uns das Spiel nun mal selbst ausprobieren lässt, um nach den vielen optischen Eindrücken auch spielerische Impressionen einzufangen.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Good-Feel
Termin:	Frühjahr 2019

Simulation Fans der Serie können nach langer Zeit des Hoffens und Wartens aufatmen: Bereits nächstes Jahr erscheint *Animal Crossing* auf der Switch!

So gruselig wie die September-Ausgabe der Nintendo Direct mit der Ankündigung von *Luigi's Mansion 3* begann, so gemütlich, aber nicht weniger interessant endete sie mit der erstmaligen Vorstellung eines weiteren Switch-Spiels für 2019, das von Fans der Serie schon lange sehnlichst erwartet wurde, aber noch keinen finalen Namen hat: *Animal Crossing*. Nachdem die Simulationsreihe keinen Hauptspiel-Auftritt auf der Wii U hatte und somit eine ganze Heimkonsolengeneration ausließ, erscheint im kommenden Jahr wieder ein Teil der Serie. Zuletzt veröffentlichte Nintendo im vergangenen Jahr mit *Animal Crossing: Pocket Camp* einen Free2Play-Mobilspiel-Ableger von *Animal Crossing* für Geräte mit Android und iOS.

So viel Unwissen

Bisher ist nichts Genaues zu *Animal Crossing* für Nintendo Switch bekannt, außer der Existenz und dem Release-Fenster 2019. Dafür wurde das Spiel in der Direct wunderbar angekündigt: Zu sehen ist Tom Nook, der in der Dunkelheit an seinem Schreibtisch sitzt und auf seinem Computer Melinda bewundert, die kurz zuvor in der Direct als neue Kämpferin in *Super Smash Bros. Ultimate* angekündigt wurde. Er sei stolz auf seine Freunde, wenn sie etwas Neues ausprobieren, so sagt Tom Nook. Dabei fällt ihm ein, dass er sich noch um etwas kümmern muss. Er muss dafür sorgen, dass alle ein schönes Zuhause haben, wenn sie so weit sind. Immerhin sind seine Freunde sicher müde vom vielen Campen und Kämpfen. Zurück an die Arbeit für Tom Nook! Diese Arbeit werdet ihr im kommenden Jahr bei *Animal Crossing* für Nintendo Switch übernehmen. Wie von der Serie gewohnt, rechnen wir damit, dass auch das neue *Animal Crossing* für die Switch wieder ein putziges Simulationsspiel wird, in dem es jede Menge zu tun gibt und in das ihr gut und gerne immer wieder reinspielen und Zeit investieren könnt. Vermutlich wird es in Zukunft noch mindestens eine dedizierte Direct-Ausgabe zum Spiel geben, immerhin ist *Animal Crossing* ein großer Markenname mit vielen Fans. Bis dahin heißt es: geduldig sein. Aber in *Super Smash Bros. Ultimate* sind mit Melinda und dem Dorfbewohner ja immerhin bereits im Dezember des aktuellen Jahres schon mal zwei Figuren aus der *Animal Crossing*-Serie auf der Switch vertreten.

Johannes Gehrling

Vor rund einem Jahr erschien *Animal Crossing: Pocket Camp* für Mobilgeräte. Somit ist der letzte Serienableger nicht auf Nintendo-Konsolen daheim.

Tom Nook hat wie immer viel zu tun! Seine Freunde brauchen gemütliche Wohnräume, wenn sie von ihren Abenteuern in *Super Smash Bros.* zurückkehren.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ein weiterer großer Nintendo-Titel für das nächste Jahr steht auf dem Switch-Plan."

Huiuiui, mit Neuankündigungen großer Titel hat Nintendo bei der letzten Direct-Ausgabe wirklich nicht gegeizt! Neben *Luigi's Mansion 3* und einem neuen Rollenspiel der *Pokémon*-Macher steht mit *Animal Crossing* nun ein weiteres Nintendo-Spiel für 2019 auf dem Terminplan. Neben bereits seit Längerem angekündigten Titeln wie dem neuen *Pokémon*-Hauptspiel und *Yoshi's Crafted World*. Vielleicht klappt's ja auch schon nächstes Jahr mit *Metroid Prime 4*, wer weiß. Ich freue mich auf jeden Fall und werde der Serie auf der Switch mal eine Chance einräumen, nachdem ich mit *Animal Crossing* bisher nicht wirklich etwas am Hut hatte. Die Ankündigung in der Direct fand ich schon mal toll umgesetzt, sie hat das Spiel durchaus interessant für mich gemacht.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Termin:	2019

KATAMARI DAMACY REROLL

Geschicklichkeit Die Katamaris rollen wieder – zaubert neue Sterne an den Nachthimmel!

Immer der Nase nach! Alles, was kleiner als euer Katamari ist, bleibt am Ball kleben. Wachst schnell und schafft so einen neuen Stern!

Die schlechte Nachricht zuerst: *Katamari Damacy Reroll* wurde verschoben, das Remake erscheint am 20. Dezember statt wie bei der Ankündigung angegeben am 7. Dezember 2018. Angesichts der langen Zeit, in der Nintendo-Spieler ganz ohne *Katamari* auskommen mussten, sind diese zwei Wochen aber wirklich zu verschmerzen, oder?

Wie viel Sternlein?

Nicht zu verschmerzen ist hingegen der Verlust der wichtigsten Sterne am Nachthimmel – der König des Kosmos hat mal wieder Mist gebaut, jetzt klaffen Lücken am Firmament. Als Prinz fällt euch die ehrenvolle Aufgabe mitsamt Katamari in den Schoß, neue Planeten zu erschaffen, um die Löcher zu stopfen. Bewertet werden eure Mühen vom König höchstpersönlich! Einen Stern, so lernen wir in *Katamari*, stellt man aus an einem klebrigen Ball hängenden Objekten her. Dieser Ball heißt Katamari und ihr rollt ihn vor euch her. Alles, was kleiner ist als der Durchmesser der Kugel, bleibt daran haften – so wächst das Katamari weiter und weiter. Prallt ihr gegen zu große Objekte, verliert ihr mitunter Stücke eurer Kugel – also plant eure Rollwege gut! Lasst euch nicht vom niedlichen Look täuschen, das Erreichen der Höchstpunktzahlen verlangt euch viel Geschick und Planung ab, obendrein weisen einige Levels ein Zeitlimit auf. So rollt ihr immer größere Objekte auf: vom Sahnebonbon zur Spielkarte zur Fritteuse zur lebendigen Kuh zum ganzen Kontinent Nordamerika. Begleitet wird das knallbunte Vergnügen von fröhlicher J-Pop-Musik, die zum Mitwippen animiert und verlässlich für gute Laune sorgt. Inhaltlich bietet *Katamari Damacy Reroll* alles, was der PS2-Klassiker im Gepäck hatte, plus eine schärfere Optik und alternative Steuerungsoptionen, darunter eine Variante, bei der ihr das Katamari per Bewegungskontrolle durch die Levels führt. Ebenfalls unterstützt wird die HD-Rumble-Funktion der Joy-Cons, ein Zweispielermodus ist auch an Bord. Trotz der vielen Steuerungsschemata wird eine gewisse Eingewöhnungszeit nicht ausbleiben, bis ihr den Umgang mit der Klebekugel beherrscht – das war auch in den älteren Spielen schon so. Durch die stilisierte Optik und das einzigartige Spielprinzip ist *Katamari Damacy Reroll* als außergewöhnliches Geschicklichkeitsspiel insgesamt aber erfreulich zeitlos und funktioniert auch mehr als zehn Jahre nach dem Release des Original-*Katamari* einwandfrei. Fans der schrägen Reihe bleiben bei diesem Remake sicher sowieso kleben.

Katharina Pache

Der König des Kosmos, wie wir ihn kennen und lieben: Eure Erfolge und Misserfolge kommentiert er stets lapidar und ein wenig herablassend.

MEINUNG
Katharina Pache

„Eine meiner Lieblingsserien kehrt zurück, ich freue mich wahnsinnig!“

Noch ein bisschen mehr würde ich mich natürlich freuen, wenn es kein Remake, sondern ein neues Spiel wäre. Die Levels im Original kehren ja auch in einigen späteren Serienablegern wieder und ich kenne *Katamari* wirklich zu Genüge. Dennoch kommt mir die Neuauflage ganz gelegen, denn auf der Switch gibt's noch kein *Katamari* (Schande!) und in Ermangelung von Konkurrenz mit einem ähnlichen Spielprinzip habe ich keine Möglichkeit, mir meine dringend benötigte Dosis Rollspaß auf anderem Wege zu suchen. Nicht unterschätzen sollte man aber den Anspruch von *Katamari Damacy*: Klar, es ist kein Hardcore-Spiel, bei dem man sich vor Frust die Haare rauft, aber die niedliche Optik könnte den Eindruck vermitteln, dass es sich bei *Katamari* um ein reines Feelgood-Erlebnis ohne Anspruch handelt. Nein! Was habe ich Wege optimiert und mir die Finger verknotet, um den idealen, schnellsten Weg zum maximal großen Katamari zu finden! Und ich hatte jede Menge Spaß dabei! Wenn ihr Lust habt, mal was ganz anderes zu erleben: *Katamari Damacy Reroll* ist euer Spiel.

INFOS

Hersteller:	Bandai Namco
Entwickler:	Bandai Namco
Termin:	20. Dezember 2018

TOWN

Switch

Rollenspiel Game Freak kann mehr als nur *Pokémon*. Das wollen die Entwickler mit *Town* im nächsten Jahr unter Beweis stellen.

Town **findet komplett innerhalb der Grenzen einer kleinen Stadt statt, wo ihr auf zahlreiche andere Bewohner trefft, mit denen ihr interagieren könnt.**

Der König herrscht in seinem Schloss friedlich über die Spielwelt von ***Town*****, bis eines Tages angriffslustige Monster wie aus dem Nichts in der Stadt auftauchen.**

Seit eh und je ist der Name Game Freak unauflösbar mit dem *Pokémon*-Franchise verbunden. Keine schlechte Sache für den japanischen Videospielentwickler, immerhin gehören die *Pokémon*-Spiele zu den erfolgreichsten Games überhaupt, sind überall auf der Welt bekannt und sorgen für einen steten Geldfluss in die Kassen des Entwicklers. Auf der Nintendo Switch wagt Game Freak 2019 dennoch die Veröffentlichung eines (wie die *Pokémon*-Hauptspiele) rundenbasierten Rollenspiels: *Town*, so der derzeitige Arbeitstitel des neuen Werks. Der Name ist dabei Programm, denn das komplette Spiel findet innerhalb der Grenzen einer kleinen Stadt statt. Unter der schützenden Herrschaft eines Königs in seinem ortsansässigen Schloss herrscht dort lange Zeit Frieden, bis eines Tages auf einmal fiese Monster auftauchen und die Kleinstadtbewohner angreifen. Die Monster sehen im Ankündigungstrailer stark Fantasy-artig aus, eine gewisse unterschwellige Ähnlichkeit zum allgemeinen *Pokémon*-Animationsstil ist ob der mittlerweile jahrzehntelangen Arbeit von Game Freak an den Taschenmonster-Spielen nicht verwunderlich.

Rundenbasierte Kämpfe

Wie in der Nintendo Direct vom September zu sehen, bieten die rundenbasierten Kämpfe zahlreiche Elemente, die man typischerweise von einem solchem Kampfsystem in einem Rollenspiel erwarten würde: eine bestimmte Anzahl Lebenspunkte, unterschiedliche Attacken verschiedener Kategorien wie Angriff und Verteidigung, Farben, die vermutlich für verschiedene Elemente der diversen Attacken stehen, und vieles mehr. Ihr könnt in *Town* außerdem mit den vielen anderen Stadtbewohnern interagieren und euch dort beispielsweise Hilfe holen. Optisch bietet das Switch-Spiel einen simplen, aber hübschen Comic-Look, genaue Infos zum Rollenspiel stehen derzeit noch aus, zum Bespiel zu den Modi oder dem Fortschrittssystem. Da *Town* im selben Jahr wie das erste *Pokémon*-Hauptspiel einer neuen Taschenmonster-Generation vom gleichen Entwickler erscheint, wird spannend sein zu sehen, ob es bei der Veröffentlichung 2019 bleibt oder eine Verschiebung notwendig sein wird. ■ **Johannes Gehrling**

Das Kampfsystem scheint dem von ***Pokémon*** **mit Lebenspunkten, Attacken verschiedener Typen und mehr ähnlich zu sein.**

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Hoffentlich geht *Town* seinen eigenen Weg und unterscheidet sich von *Pokémon*."

Town hatte ich im Vorfeld der September-Direct nicht auf dem Schirm und auch nicht erwartet. Insofern war das Spiel eine freudige Neuankündigung für mich. Aktuell habe ich noch gemischte Gefühle, aber mit grundsätzlich positiver Tendenz: Der kurze Trailer verspricht ein typisches Rollenspiel mit rundenbasierten Kämpfen und Fantasy-Monstern – als jahrzehntelanger *Pokémon*-Fan spricht mich das ja durchaus an. Fraglich ist für mich dabei vor allem, ob sich *Town* im Hinblick auf den gewaltigen Schatten der berühmten *Pokémon*-Spiele vom gleichen Entwickler behaupten kann. Den ständigen Vergleich mit den Taschenmonstern fürchte ich nämlich durchaus schon jetzt. Hoffentlich hat *Town* mehr zu bieten und geht seinen eigenen Weg, damit das Spiel sich ausreichend von der *Pokémon*-Serie unterscheidet.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
Termin:	2019

VIDEO GAMES LIVE™

DIE BESTEN VIDEO SPIEL SOUNDTRACKS ALLER ZEITEN

LIVE INTERPRETIERT DURCH ORCHESTER & CHOR!

COSPLAY CONTEST

DIE SIEGER ERHALTEN EXKLUSIVES GOODIE PACKAGE

MUSIK VON:

ZELDA, MARIO, FINAL FANTASY, THE WITCHER, ASSASSINS CREED UVM.

02.11.18 FRANKFURT – JAHRHUNDERTHALLE // 03.11.18 BERLIN – TEMPODROM

04.11.18 MÖNCHENGLADBACH – REDBOX // 05.11.18 HAMBURG – MEHR THEATER

TICKETS UNTER: WWW.ADTICKET.DE

WWW.VIDEOGAMESLIVE.COM

ARTS & ENTERTAINMENT PRODUCTIONS · CMG Computec Media Group · klassik radio · RBK ENTERTAINMENT · kultunews · ADticket · myCostumes.de Worbla - Crafting - Wigs - Cosplay

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, (New) 3DS und Mobile. Stand: 4. Oktober 2018.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
A Hat in Time	Humble Bundle	2018
Animal Crossing	Nintendo	2019
Ark: Survival Evolved	Studio Wildcard	Herbst 2018
Asterix & Obelix XXL 2	Microids	29. November 2018
B		
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2018
Brawlhalla	Ubisoft	06. November 2018
C		
Carnival Games	2K Games	06. November 2018
Cat Quest 2: The Lupus Empire	The GentleBros	Frühjahr 2019
Civilization 6	2K Games	16. November 2018
Constructor	System 3	2018
Cosmos Defenders	Fierey Squirrel	2018
Cube Life: Survival HD	Cypronia	2018
D		
Daemon X Machina	Nintendo	2019
Dark Souls Remastered	Bandai Namco	19. Oktober 2018
Dead End Job	Headup Games	2019
Decay of Logos	Rising Star Games	Frühjahr 2019
Diablo 3: Eternal Collection	Blizzard	02. November 2018
Doom Eternal	Bethesda	Nicht bekannt
Dragon Marked For Death	Inti Creates	Winter 2018/2019
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Dream Alone	Fat Dog Games	2018
E		
Everspace: Stellar Edition	Rockfish Games	Dezember 2018
F		
Fimbul	Eurovideo	November 2018
Final Fantasy Fables: Chocobo's Mystery D.E.	Square Enix	Winter 2018
Final Fantasy 7/9/12	Square Enix	2019
Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster	Square Enix	2019
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square Enix	2019
Fire Emblem: Three Houses	Nintendo	Frühjahr 2019
Firewatch	Valve	2018
G		
Gear Club Unlimited 2	Microids	Dezember 2018
Grandia 1 & 2 HD Remaster	GungHo	Winter 2018
Grip	Wired Productions	06. November 2018
Gris	Devolver Digital	Dezember 2018
H		
Hyper Sports R	Konami	Nicht bekannt
I		
Inlight	Sunnyside Games	2019
Ira	Ore Creative	2018
J		
Just Dance 2019	Ubisoft	25. Oktober 2018
K		
Katamari Damacy Reroll	Bandai Namco	20. Dezember 2018
Killer Queen Black	Bumblebear Games	Frühjahr 2019
L		
Last Encounter	Exordium Games	2018
Luigi's Mansion 3	Nintendo	2019
M		
Mark of the Ninja Remastered	Klei Entertainment	Herbst 2018
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
Modern Combat	Gameloft	Nicht bekannt
Monster Boy und das verfluchte Königreich	FDG Entertainment	06. November 2018
My Hero One's Justice	Bandai Namco	26. Oktober 2018

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
N		
NBA 2K Playgrounds 2	2K Sports	Herbst 2018
New Super Mario Bros. U Deluxe	Nintendo	11. Januar 2018
Nickelodeon Kart Racers	GameMill Ent.	23. Oktober 2018
Ninjala	GungHo. Online Ent.	Frühjahr 2019
O		
Onishuma: Warlords	Capcom	Januar 2019
P		
Paw Patrol: Im Einsatz	Bandai Namco	26. Oktober 2018
Penguin Wars	Dispatch Games	2018
Pillars of Eternity	Obsidian Entertainment	Winter 2018
Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	2019
Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli!	Nintendo	16. November 2018
Protoform	Circle Entertainment	2019
Putty Pals	Harmonious Games	2018
Puzzlebox	Bplus	2018
R		
Real Farm	Soedesco	2018
Redout	Nicalis	Nicht bekannt
Reverie	Rainbite	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
Rollercoaster Tycoon Adventures	Atari	November 2018
RPG Maker MV	NIS America	2019
S		
Saint's Row: The Third	Deep Silver	März 2019
Shakedown Hawaii	vBlank	2018
Skullgirls 2nd Encore	Lab Zero	2018
Slay the Spire	Humble Bundle	2019
SNK 40th Anniversary Collection	NIS America	16. November 2018
Soundfall	Drastic Games	2019
Sports Party	Ubisoft	30. Oktober 2018
Squadron 51	Loomiarts	Winter 2018
Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft	16. Oktober 2018
Sublevel Zero Redux	Coatsink	2018
Super Mario Party	Nintendo	05. Oktober 2018
Super Smash Bros. Ultimate	Nintendo	07. Dezember 2018
Syberia 3	Microids	18. Oktober 2018
T		
Tale of the Ice Staff	Zodiac Games	2019
Tales of Vesperia: Definitive Edition	Bandai Namco	Winter 2018
Team Sonic Racing	Sega	Dezember 2018
Terraria	505 Games	2019
The Jackbox Party Pack 5	Jackbox Games	Oktober 2018
The Princess Guide	NIS America	2019
The World Ends With You – Final Remix	Nintendo	12. Oktober 2018
Town (Arbeitstitel)	Game Freak	2019
Travis Strike Again: No More Heroes	Grasshopper Manuf.	18. Januar 2019
Trials Rising	Ubisoft	Februar 2019
U		
Unruly Heroes	Magic Design Studio	2018
V		
Valiant Hearts: The Great War	Ubisoft	08. November 2018
W		
Warframe	Digital Extreme	20. November 2018
Warriors Orochi 4	Koei Tecmo	19. Oktober 2018
World of Final Fantasy Maxima	Square Enix	06. November 2018
X/Y/Z		
Xenon Racer	Soedesco	Nicht bekannt
Yomawari: The Long Night Collection	NIS America	25. Oktober 2018
Yoshi's Crafted World	Nintendo	Frühjahr 2019

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Antipole DX	Saturnine Games	2018
D		
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2018
K		
Kirby und das extra magische Garn	Nintendo	2019
L		
Luigi's Mansion	Nintendo	19. Oktober 2018
M		
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + B. Jr.s Reise	Nintendo	25. Januar 2019
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2018
Mixed Messages	Activision	2018
P		
Paw Patrol: Im Einsatz	Bandai Namco	26. Oktober 2018
R		
Rise: Race the Future	VD-Dev	2018
S		
Shakedown Hawaii	vBlank	2018
Spheroids	Eclipse Games	2018
Y		
Yo-kai Watch 3	Level-5	Winter 2018

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mario Kart Tour	Nintendo	2018/2019
The Legend of Zelda	Nintendo	2019

ANIMAL CROSSING (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Simulation | **Termin:** 2019

LUIGI'S MANSION 3 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Adventure | **Termin:** 2019

Katha freut sich auf

THE JACKBOX PARTY PACK 5

Diese Spielesammlung hilft, dem Herbst und nahenden Winter die Melancholie auszutreiben – ein paar Freunde und gute Englischkenntnisse vorausgesetzt.

Mithilfe der *Jackbox*-Spiele habe ich schon viel über meinen Freundeskreis gelernt. Wer am schlagfertigsten ist zum Beispiel, wer am schlechtesten lügt, wer die schönsten Mopsmeisen malt und wer den schwärzesten Humor hat. Ich besitze alle vier bislang veröffentlichten Partyspiel-Sammlungen und erwarte auch von Nummer 5 grandiose und vor allem unkomplizierte Mini-Games, bei denen man keine zig Controller, sondern jeder nur sein eigenes Smartphone zum Mitmachen braucht. Die Auswahl hört sich verheißungsvoll an, neben dem aberwitzigen Quiz-Spiel *You don't know Jack* in einer verbesserten Version enthält *The Jackbox Party Pack 5* ein Rap-Battle-Duell (*Mad Verse City*) für bis zu acht Teilnehmer, bei dem sich Riesenroboter per Text-zu-Sprache-Funktion eure heißen Reime um die Ohren hauen. Oder ihr versucht in *Split the Room* hypothetische Situationen zu erfinden, bei denen die Anwesenden möglichst geteilter Meinung sein sollen. Oder ihr zeichnet in *Patently Stupid* debil-geniale Erfindungen, deren Einsatzzweck eure Gäste erraten müssen. Was sich hinter dem Spiel *Crab Nebula* verbirgt, weiß ich momentan noch nicht, aber selbst wenn es nicht gefällt – ein bisschen Schwund ist ja immer und mit den richtigen Gästen wird jeder *Jackbox*-Abend ein fabelhaftes Vergnügen. Der Nachteil: Ohne

zumindest gute Englischkenntnisse funktionieren die meisten *Jackbox*-Spiele nicht. Auch blöd für alle, die sich gerne einen Termin im Kalender anstreichen wollen: Es gibt keinen Release-Termin außer dem schwammigen „Oktober 2018". Für die Wartezeit habe ich ja noch die anderen vier Partypakete.

Katharina Pache

STAR FOX IN STARLINK

DIE ENTSTEHUNGSGESCHICHTE DER KOLLABORATION

Mit *Mario + Rabbids Kingdom Battle* hat Ubisoft letztes Jahr bewiesen, dass nicht nur Nintendo klasse Spiele mit Mario und Co. draufhat. Mit Star Fox in Ubisofts Weltraum-Action *Starlink: Battle for Atlas* steht uns die nächste spannende Zusammenarbeit bevor. Doch wie kam es überhaupt dazu?

Schon seit vielen Jahren kann man eine Partnerschaft zwischen Nintendo und Ubisoft insofern beobachten, als dass der französische Hersteller immer wieder exklusive-Spiele für Nintendo-Konsolen veröffentlicht. Und wir meinen nicht irgendwelche Minispiel-Sammlungen für die Wii, sondern ernstzunehmende Titel wie etwa *Red Steel 1 & 2*, die ersten beiden *Just Dance*-Teile (die Wii-exklusiv waren) oder *ZombiU* für Wii U. Mit der Veröffentlichung von *Mario + Rabbids Kingdom Battle* und später dann der Erweiterung *Donkey Kong Adventure* ging die Partnerschaft dann in die nächste Phase, denn hier gewährte Nintendo den Ubisoft-Studios den Zugriff auf seinen wertvollsten Schatz: seine Marken. Dieses Vertrauen hat sich absolut ausgezahlt, denn *Mario + Rabbids Kingdom Battle* macht nicht nur richtig viel Spaß, der Exklusivtitel für Switch war auch ein dicker Verkaufserfolg mit bereits über zwei Millionen verkauften Exemplaren. Da ist es nur logisch, dass die beiden Publisher-Urgesteine ihre gemeinsamen Bemühungen in *Starlink: Battle for Atlas* fortsetzen.

Das Weltraum-Actionspiel von Ubisoft Toronto setzt auf das beliebte Open-World-Gameplay, für das Ubisoft mit Blockbuster-Reihen wie *Assassin's Creed* bestens bekannt ist, hievt das mit gleich sieben komplett erkundbaren Planeten und dem dazwischenliegenden Weltraum jedoch auf die nächste Stufe. Und das verbindet *Starlink* zudem mit modularen Spielzeug-Raumschiffen, die ihr beim Spielen an eurem Controller anbringt und mit verschiedenen Piloten, Flügeln und Waffen mitten im Spiel in Sekundenschnelle nach euren Vorstellungen konfigurieren könnt. Wenn euch Toys-to-Life-Konzepte wie dieses hingegen zu nervig sind, müsst ihr nicht verzagen, denn den Umbau der Schiffe könnt ihr auf Wunsch auch rein digital im Menü angehen oder das Spiel gleich komplett als Download im Nintendo eShop erwerben. Somit ist auch gewährleistet, dass *Starlink* ganz normal im Handheld-Modus der Switch funktioniert und ihr auch unterwegs die Weiten des Atlas-Sternensystems erkunden und euch mit Weltraumpiraten und anderen Gegnern messen könnt.

Der erste Funke

Der für Nintendo-Fans womöglich spannendste Aspekt ist aber, dass Fox McCloud mit seinem legendären Arwing und seinen Kameraden Peppy, Slippy und Falco exklusiv auf der Switch mit zur Charakterriege des Spiels gehört und sogar eigene Bonus-Missionen spendiert bekommt.

Während die Initiative für die Zusammenarbeit bei *Mario + Rabbids Kingdom Battle* von Ubi-

Fox, Slippy, Peppy und Falco sind allesamt in *Starlink* vertreten und tauchen in der Switch-Version sogar in den Zwischensequenzen der Hauptgeschichte auf.

soft ausging, war das bei *Starlink* genau andersherum, denn beim ursprünglichen Konzept war Fox gar nicht eingeplant. Als Ubisoft *Starlink* auf der E3 2017 erstmals der Welt vorstellte, wurde Nintendo jedoch sofort darauf aufmerksam. Wir trafen uns mit dem Creative Director des Spiels, Laurent Malville, um über die Zusammenarbeit bei diesem Projekt und die Besonderheiten von *Starlink* zu reden. Als er davon erzählte, wie es zu der Kooperation kam, leuchteten seine Augen regelrecht vor Leidenschaft: „Das ist eine wirklich großartige Geschichte und manchmal frage ich mich: ‚Ist das wirklich passiert?' Es begann zur E3 2017, wo wir *Starlink* auf der Ubisoft-Pressekonferenz enthüllten. Wir hatten auf der Messe einen kleinen VIP-Raum mit sechs Stühlen, in den wir Leute einluden, um sich das Spiel anzusehen." Bis dahin war das nichts Besonderes, denn viele Hersteller nutzen Messen nicht nur, um ihre Spiele der großen Masse auf dem Showfloor zu zeigen, sondern eben auch für Präsentationen in kleiner Runde mit anderen Branchenvertretern oder ausgewählten Pressevertretern. Doch dann kam die erste Überraschung: „Wir erfuhren, dass Nintendo-Vertreter vorbeikommen möchten, um sich *Starlink* anzusehen. Für uns als Spieleentwickler war das eine große Sache, dass sich Nintendo für unser Spiel interessiert. Für viele bei uns bei Ubisoft und auch für mich persönlich sind zahlreiche Nintendo-Spiele echte Meisterwerke", führt Malville aus.

Ganz offensichtlich gefiel den Mitarbeitern des Mario-Konzerns, was sie sahen, denn sie fragten im Anschluss, ob sie mit Führungskräften nochmal kommen dürfen. „Selbstverständlich haben wir zugestimmt, immerhin wollten wir unser Spiel präsentieren. Sie kamen dann immer wieder mit anderen Personen – insgesamt fünf Mal! Und jedes Mal haben sie sich vorgestellt, darunter waren zum Beispiel der Director von *Super Mario Odyssey*, der Director von *ARMS* und der Director von *Mario Kart 8* und ich dachte nur: ‚Das ist unglaublich, was geschieht hier?!' Beim letzten Besuch kam dann sogar Reggie Fils-Aimé [Anm. d. Red.: Chief Operating Officer von Nintendo of America] vorbei", erinnert sich Malville. Nach all diesen *Starlink*-Präsentationen extra für Nintendo hatte das Entwicklerteam bereits das Gefühl, dass da was in der Luft liegt. Sowas passiert schließlich nicht alle Tage.

Die schicksalhafte Einladung

Es sollten jedoch erst einige Wochen nach Ende der E3 ins Land gehen, bevor Malville die freudige Nachricht vom Ubisoft-Hauptquartier in Paris erreichte: Er und sein Team sind bei Nintendo in Kyoto eingeladen, um *Starlink* Shigeru Miyamoto höchstpersönlich sowie zahlreichen weiteren Nintendo-Mitarbeitern zu präsentieren. „Bei der Einladung war eine Liste mit den weiteren Personen angehängt und nach kurzer Recherche wurde klar, dass es sich um die ursprünglichen *Star Fox*-Entwickler handelt. Und ich dachte mir erneut: ‚Oh mein Gott, was geht hier nur vor?' Viele von uns wuchsen mit Spielen wie *Star Fox* [Anm. d. Red.: in Europa unter dem Titel *Starwing* erschienen] auf und für mich persönlich war es sogar mein allererstes 3D-Spiel. Wir haben dann unermüdlich an der Präsentation gearbeitet, um sicherzustellen, dass wir alles Mögliche zum Spiel zeigen", verrät Malville, dem ganz klar anzumerken war, welche Ehre diese Einladung für das Ubisoft-Team bedeutete. Bei dem Besuch in Japan ging es aber nicht nur darum, *Starlink* zu präsentieren, sondern auch, wie *Star Fox* und

Die Spielzeugraumschiffe klipst ihr mit einer Halterung direkt an den Controller. Das sieht klobig aus, ist aber selbst nach ein paar Stunden nicht anstrengend.

Der Creative Director von *Starlink*, Laurent Malville, ist ein großer Fan vom Ur-*Star Fox* auf dem SNES. Entsprechend wichtig ist ihm eine gute Umsetzung in *Starlink*.

Mit *Mario + Rabbids Kingdom Battle* lieferte Ubisoft letztes Jahr schon ein klasse Spiel, basierend auf einer Nintendo-Marke ab. Star Fox in *Starlink* könnte ebenso gut werden.

Starlink am besten miteinander vereint werden können. „Wir begannen deshalb unverzüglich damit, am Arwing-Modell und Star Fox als Piloten zu arbeiten – wir wussten zwar nicht, ob das von Nintendo freigegeben würde, doch wir wollten auf keinen Fall Zeit verlieren. Wir erstellten also eine erste Version des Arwing mit dem 3D-Drucker, so wie wir es ursprünglich auch mit unseren anderen *Starlink*-Schiffen zuvor gemacht hatten. Die Herausforderung bestand einerseits darin, die Technologie von *Starlink* mit den Chips und den Konnektoren [Anm. d. Red.: mit diesen Verbindungsstellen werden die verschiedenen Schiffsbauteile und Waffen aneinandergesteckt] gut in den Arwing zu integrieren. Und andererseits haben alle Schiffe in *Starlink* wechselbare Flügel. Daher entschieden wir uns dafür, das 3D-Drucker-Modell ebenfalls schon mit abnehmbaren Flügeln anzufertigen.“ Als dann alles bestmöglich vorbereitet war, sollte der Tag der Wahrheit kommen: das Treffen mit Shigeru Miyamoto und den anderen Machern von *Star Fox*, das Malville doch so viel bedeutete.

Das Treffen mit Miyamoto

„Ich erinnere mich noch daran, dass wir Herrn Miyamoto sowohl ein Modell eines unserer Raumschiffe aus *Starlink* als auch das 3D-Drucker-Modell des Arwing schenkten. Wir waren uns unsicher, wie das Geschenk bei ihm ankommen würde, da es nur ein Prototyp komplett in grau war. Der Arwing ist übrigens das einzige Schiff in *Starlink*, das bewegliche Flügel hat. Diesen Aspekt hatten wir ebenfalls schon im Prototypen berücksichtigt. Ich weiß noch genau, als ich Herrn Miyamoto den Arwing-Prototyp gab, sah er ihn sich an und entfernte dann gleich einen Flügel, um einen anderen *Starlink*-Flügel anzubringen. Zu diesem Zeitpunkt haben sich bereits alle Personen im Raum um Herrn Miyamoto versammelt und sahen dabei zu, wie er das ausprobierte“, teilte uns Malville mit. Was der Mario-Vater von dem Konzept hielt, erfuhr Malville jedoch erst etwas später am Tag bei der Feedbackrunde: „Er verriet uns, dass er nachvollziehen kann, warum wir den Arwing mit abnehmbaren Flügeln gebaut haben und dass es zum Konzept von *Starlink* passt. Da wir aber den Arwing dadurch verändert hatten, mussten sich die *Star Fox*-Entwickler untereinander erst beraten, ob das okay ist.“ Wieder einige Wochen später kam dann die Rückmeldung: Einer Kooperation mit Nintendo, um *Star Fox* in *Starlink* zu integrieren, steht nichts im Wege und das Ubisoft-Team darf einen komplett modularen Arwing mit abnehmbaren Flügeln umsetzen!

Keine halben Sachen

Was Malville und sein Team jedoch unbedingt vermeiden wollten, war, dass sich die *Star Fox*-Inhalte nur wie ein Anhängsel in *Starlink* anfühlen. „Star Fox war zwar als Gast-Charakter geplant, doch für uns war er von Beginn an auch mehr, da wir die Reihe lieben und ihr, den *Star Fox*-Fans und den *Starlink*-Spielern gerecht werden wollten. Deswegen war es uns wichtig, dass es nicht nur ein Skin oder irgendeine Figur ist, die wir einfach reinquetschen.“ Davon, dass das alles nicht nur so dahergesagt ist, konnten wir uns anhand einer mehrstündigen Anspielmöglichkeit mit einer Vorabversion für die Switch bereits selbst überzeugen. Und tatsächlich waren wir sehr positiv überrascht, wie viel Arbeit Ubisoft Toronto in die Umsetzung der Nintendo-Marke investierte. Nicht nur haben die *Star Fox*-Bonusmissionen das komplette Programm samt

Fox und seine Mitstreiter sind ins Atlas-Sternensystem gekommen, um Wolf zu jagen. Der führt natürlich wieder nichts Gutes im Schilde.

Im TV-Modus der Switch und auf PS4 und Xbox One könnt ihr jederzeit im Koop spielen, sofern ihr genug Schiffe und Piloten für beide Spieler parat habt.

In die Umsetzung des Arwing ist ebenso viel Mühe geflossen wie in Fox und seine Kumpels. Selbstverständlich könnt ihr auch eine Barrel Roll ausführen.

voll vertonten, richtig schicken Zwischensequenzen spendiert bekommen – Fox, Slippy, Peppy und Falco tauchen sogar in den Videosequenzen der Haupthandlung auf!

Auf unsere Nachfrage zu diesem Thema, führte Malville aus: „Wir legten viel Wert darauf, dass man das Spiel mit Fox – wie mit jedem der *Starlink*-Piloten – komplett durchspielen kann, wenn man das möchte." Eine der Besonderheiten von *Starlink* besteht nämlich darin, dass man als Spieler jederzeit die Wahl hat, welcher Pilot gerade im Cockpit des Spielzeugschiffs sitzt. Das führt dazu, dass sämtliche Kontext-Dialoge für jeden Piloten in jeder Mission einzeln geschrieben und vertont werden müssen. Malville ging dann ins Detail: „Die Ereignisse im Spiel sind zwar für alle Spieler immer gleich, doch abhängig vom genutzten Piloten erlebt man sie durch die Linse seiner Persönlichkeit. Und das musste für Fox auch funktionieren. Wir entschieden uns darüber hinaus, Star Fox und seine Crew ebenfalls in die Zwischensequenzen auf der Equinox [Anm. d. Red.: das Mutterschiff, das euch in *Starlink* als Basis dient] einzubauen, sodass sie auf die Ereignisse im Spiel reagieren. Es war ein großer Spaß, dies umzusetzen, weil wir bereits eine große Menge an Piloten in den Szenen hatten und dann überlegen mussten, wo wir sie platzieren. Es war eine Herausforderung, das bei den Aufnahmen in unserem Motion-Capture-Studio in Toronto umzusetzen. Und die *Star Fox*-Charaktere sind ja nicht ohne Zusammenhang da, sie sind hinter Wolf her, der etwas ausheckt. Die Suche nach ihm hat sie ins Atlas-Sternensystem geleitet."

Zusammenarbeit mit Nintendo

Der Umstand, wie tief *Star Fox* in der Switch-Version von Ubisofts Weltraum-Spiel verankert ist, machte uns neugierig, wie viele Freiheiten die Ubisoft-Entwickler bei der Umsetzung der Nintendo-Charaktere hatten. Schließlich ist das japanische Traditionsunternehmen dafür bekannt, sehr beschützend zu sein, wenn es um seine Marken und Charaktere geht. Malville zeigte sich jedoch sehr erfreut über den Prozess bei der Zusammenarbeit und gab uns ein paar Einblicke darüber, wie detailversessen Nintendo teilweise vorgeht: „Es ist definitiv eine Kollaboration. Wir haben die Handlung geschrieben und wie die *Star Fox*-Charaktere auf die Ereignisse im Spiel reagieren. Das haben wir dann an Nintendo zur Freigabe geschickt und erhielten Feedback zurück. Es gab da ein interessantes Beispiel zu einer sehr spezifischen Sache: Wir haben das Konzept-Artwork des Arwing mit den Verbindungsstellen an Nintendo geschickt und das Feedback, das wir zurückbekamen, handelte von der Kontur des Arwing von hinten. Ich weiß, es klingt klischeehaft, aber mit Nintendo an diesem Projekt zusammenzuarbeiten war wirklich großartig. Wir bekamen also unser Konzept-Artwork mit ein paar Einzeichnungen darauf zurück, wie wir die Form leicht anpassen könnten, sodass die Silhouette von hinten mehr dem Original-Arwing gleicht. Wir haben uns daraufhin gleich mit unserem Art-Team und dem Spielzeugteam kurzgeschlossen, wie wir das umsetzen können. Und es gibt tonnenweise andere Beispiele wie etwa die Größe des Cockpits, über die wir lange mit Nintendo geredet haben, um diesem legendären Raumschiff gerecht zu werden." Und das ist unserer bisherigen Einschätzung nach auch sehr gut gelungen, denn das Design des Arwing in *Starlink* könnte

Natürlich sind im Starter-Pack für Switch der Arwing als Schiff und Fox McCloud als Pilot enthalten. Oben drauf gibt's noch je ein weiteres Schiff (digital) und einen Piloten.

Das Design der Raumschiffe hat sich im Verlauf des Projekts deutlich weiterentwickelt. Links seht ihr ein frühes Design des Neptune-Schiffs, rechts zum Vergleich die finale Version. Ganz zu Beginn wurden die Prototypen sogar einfach mit einem 3D-Drucker erstellt, um das Konzept frühzeitig auszuprobieren.

so locker auch direkt aus einem Nintendo-Spiel stammen.

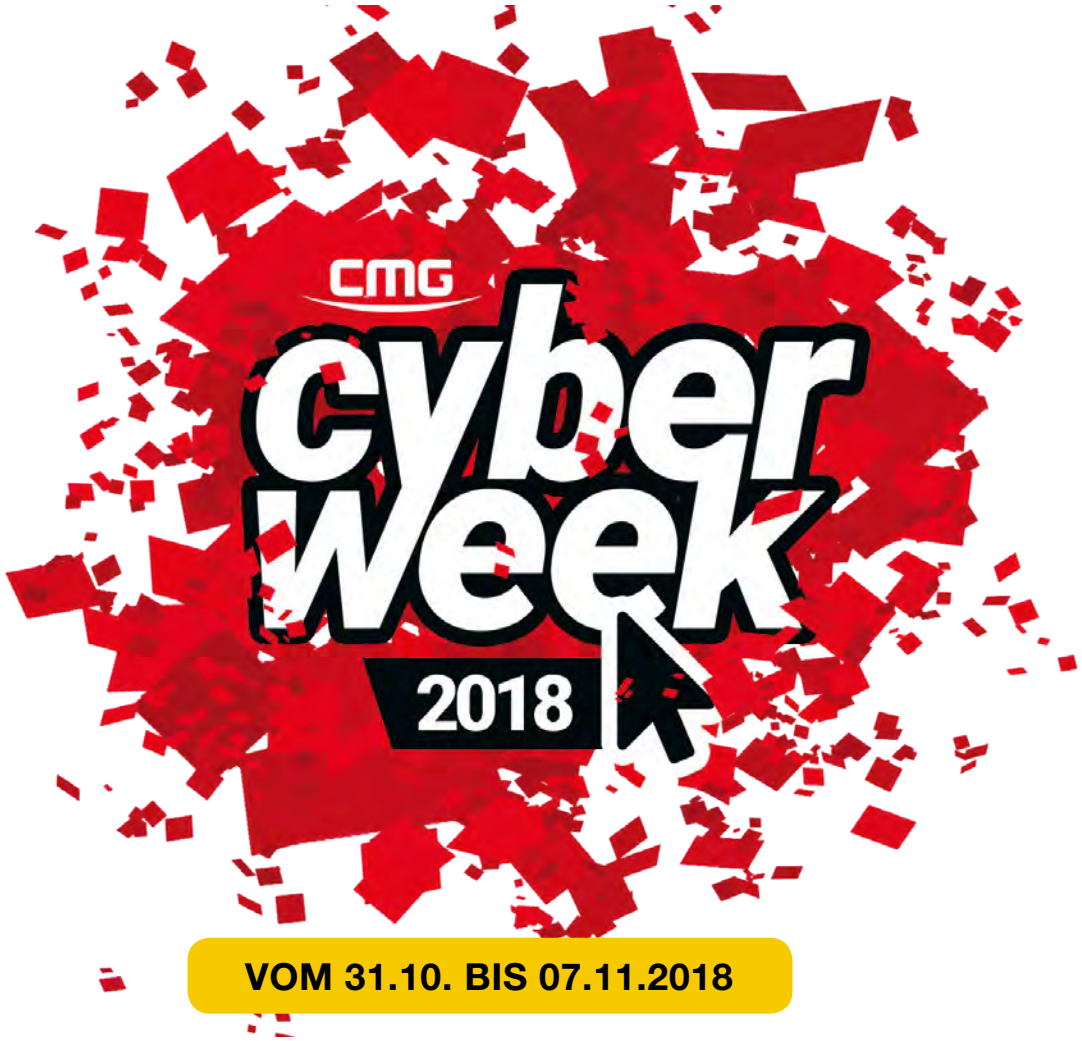
Ambitioniertes Projekt

Auch abseits von Fox McCloud hat *Starlink: Battle for Atlas* viel für Fans von Weltraum-Action zu bieten, immerhin liefert Ubisoft hier eine gigantische Open World (beziehungsweise ein Open Universe) mit unzähligen Aufgaben, die im TV-Modus sogar im Splitscreen-Koop zu zweit erledigt werden können – genug Raumschiffe und Piloten vorausgesetzt. Das Spiel ist sogar so ambitioniert, dass es die Entwickler mehrfach vor gewaltige Herausforderungen im Laufe des fünfjährigen Projekts stellte. Wir fragten Liam Gilbride, den technischen Direktor von *Starlink*, was die größte technische Hürde beim Entwicklungsprozess auf der Switch war. Seine Antwort: „Oh, da gab es so viele. [lacht] Es war ein wirklich faszinierendes Projekt, ganz ehrlich das faszinierendste, an dem ich in der Spielebranche bisher arbeiten durfte. Und das aufgrund der zahlreichen und einzigartigen technischen Herausforderungen. Für mich war das Spannendste die Arbeit daran, runde Planeten zum Leben zu erwecken in Kombination mit dem nahtlosen Spielerlebnis und der großen Entfernungen zwischen den Planeten. Das fühlt sich im Vergleich zu allem, woran ich bisher gearbeitet hatte, so viel größer an. Es gab viele technische Probleme, die wir zunächst in den Griff kriegen mussten, um überhaupt die Grundlagen zum Laufen zu bekommen. Doch wir haben die Limits immer weiter ausgereizt und blieben dran, um das Ziel zu erreichen. Das war für mich persönlich die größte Herausforderung.“ Aber auch die technische Umsetzung der Spielzeuge und der dazugehörigen Software sowie die KI-Simulation der beiden Fraktionen im Kampf um die Vorherrschaft des Sternensystems, die stets im Hintergrund abläuft, gehörten laut Gilbride zu den größten Baustellen. Ob sich dieser Aufwand gelohnt hat, klären wir im Test in der kommenden Ausgabe.

Was kommt als Nächstes?

Bis dahin bleibt nur noch die Frage, wie es nach *Starlink* mit der Zusammenarbeit von Nintendo und Ubisoft wohl weitergeht? Laurent Malville zeigt sich auf die Frage, an welcher Nintendo-Marke er am liebsten in Zukunft arbeiten würde, wenn er die Gelegenheit erhielte, zurückhaltend: „Naja, ich habe viele Wünsche, aber ich kann nicht wirklich darüber reden. Im Moment sind wir auf die Fertigstellung von *Starlink* fokussiert. […] Aber im Grunde war das mein Traum. Ich wuchs in einer kleinen Stadt Frankreichs auf und als ich *Star Fox* auf dem Super Nintendo zum ersten Mal spielte, war das einzigartig. Daher ist mit Star Fox in *Starlink* eigentlich schon mein Traumprojekt in Erfüllung gegangen.“ Ubisoft-CEO Yves Guillemot zeigte sich in einem Q&A-Video zur E3 2018 deutlich direkter und sagte zum Thema zukünftiger Kollaborationen mit Nintendo: „Ja, das wird weitergehen und ich hoffe, dass wir euch mit neuen Dingen in der Zukunft überraschen können.“ Uns würden da gleich mehrere Nintendo-Marken einfallen, die schon zu lange brachliegen und durch eine derartige Zusammenarbeit wieder eine neue Chance verdient hätten, *hust* *Advance Wars* und *F-Zero* *hust*. Wer weiß, vielleicht steht Shigeru Miyamoto ja nächstes Jahr zum dritten Mal in Folge auf der Bühne einer Ubisoft-Pressekonferenz im Zuge einer spannenden Ankündigung. Wir hätten jedenfalls keine Einwände, wenn das zur Tradition wird. **Viktor Eippert**

Herzlich willkommen zur ersten



VOM 31.10. BIS 07.11.2018

Die Computec Media Group (CMG) veranstaltet im Zeitraum vom 31.10. bis zum 07.11.2018 eine sensationelle Shopping-Woche. Dabei gibt es bei unseren teilnehmenden Partnern unzählige tolle Angebote, exklusive Rabatte und einmalige Zusatzleistungen. Eine umfassende Übersicht aller teilnehmenden Partner ist auf den folgenden Seiten zu finden. Alle Angebote werden schließlich ab dem 31. Oktober 2018 auf unserer offiziellen Aktions-Website **www.cmgcyberweek.de** aufgelistet. Schon jetzt können sich Schnäppchenjäger auf der Webseite für einen Newsletter eintragen, um rechtzeitig zum Start der CMG Cyber Week informiert zu werden. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht und Top-Deals können schnell vergriffen sein.

Wir wünschen nun viel Spaß mit den Angeboten und viel Erfolg beim Schnäppchen-Shopping!

ANZEIGE

cyber week 2018

Ihr wollt doch bloß spielen!
Keys für eure Games haben wir.

GAMESPLANET.COM

Seit 2006 bietet Gamesplanet offizielle Digital-Keys für Steam, Uplay und Co. für den PC an. Von Vollversionen über Add-ons und DLCs – alle Keys kommen direkt vom Publisher und sind für den Verkauf in Europa autorisiert.

- Zahlung per PayPal, Amazon, paysafecard, Kreditkarte und mehr
- Deutscher Kundensupport
- Offizielle Keys, pünktlich zum Release
- Schnelle und unkomplizierte Key-Lieferung

bis zu **30% RABATT**

Die neuesten PC-Games
beim offiziellen Händler vorbestellen und sparen.

www.cmgcyberweek.de/gamesplanet

Aufstieg in die nächste Liga! Jetzt Hardware-Upgrade für lau: Netzteil und Kühlung

ENERMAX

Enermax ist bekannt für hohe Qualität und Zuverlässigkeit. Mehr als 25 Jahre Erfahrung in Entwicklung und Design fließen in jedes neue Produkt ein. So erreichen Enermax-Netzteile Zertifizierungen bis 80PLUS® Titanium und mehrfache Auszeichnungen von renommierten Hardwaremagazinen. Selbst spezielle Kühllösungen für AMD® Ryzen™ Threadripper™ CPUs mit extremer Hitzeentwicklung gehören zum Portfolio. Ein hochwertiges Enermax-Produkt ist die beste Wahl für anspruchsvolle Computersysteme.

25% RABATT

25% Rabatt auf alle Netzteile und Kühlungen von Enermax

www.cmgcyberweek.de/enermax

Daten, Diskussionen und Downloads:
3 Monate downloaden für nur 9,95 €

UseNeXT

Erleben Sie die unglaubliche Daten- und Themenvielfalt des Usenets – der größten Online-Community der Welt. Als deutscher Marktführer bietet UseNeXT Ihnen den einfachsten, schnellsten und sichersten Zugang! Mit UseNeXT haben Sie die Möglichkeit, sicher und werbefrei ins größte Netzwerk für freien Informationsaustausch abzutauchen. Entdecken Sie den Zugang zu über 110.000 Newsgroups mit über 25.000 Terabyte Daten. Jetzt exklusiv für nur 9,95 € drei Monate lang mit jeweils 30 GB Highspeed testen.

72% RABATT

Exklusives 3-Monats-Paket für nur 3,32 € pro Monat

www.cmgcyberweek.de/usenext

TUXEDO Book XP1508 Hochleistung unter Linux und in schlichter Optik

TUXEDO COMPUTERS

Das XP1508 mit einer Linux-Distribution Ihrer Wahl besteht vollkommen aus Aluminium und ist trotz der enormen Leistung ultra slim, leicht sowie portabel! Mit nur 18,6 mm Höhe und 2 kg ist es so portabel wie ein Ultrabook. Die starke NVIDIA GTX Grafikkarte mit Intels Six-Core CPU machen es zu einem richtigen Rechenmonster. Eine pfeilschnelle M.2 NVMe PCI-Express SSD versorgt Ihren Datenhunger und auf einer weiteren 2,5" SATAIII 6 Gb/s HDD oder SSD haben Ihre Terabyte an Daten genügend Platz.

bis zu 5% RABATT

auf den Kauf des TUXEDO Books XP1508 (gilt für Neu- und Bestandskunden)

www.cmgcyberweek.de/tuxedo

ANZEIGE

cyber week 2018

Steady Butler Gimbal:
Jetzt bis zu 50 Euro sparen!

Rollei

Verwacklungsfrei filmen mit dem Smartphone: Ab jetzt haben verwackelte Videoaufnahmen dank dem Rollei Steady Butler für Smartphones ein Ende. Die neuen Rollei Gimbals, die durch die leichte und kompakte Bauweise weniger als 500 Gramm wiegen, bieten unzählige Möglichkeiten für kreative Videoaufnahmen. Eine Stabilisierung auf drei Achsen, 640°-Schwenks und 4 Betriebsarten ermöglichen spektakuläre Smartphone-Videos mit dem Steady Butler ganz einfach aus der Hand gefilmt.

bis zu **50 € RABATT**

beim Einkauf eines Rollei Steady Butler Mobile im Rollei Onlineshop

www.cmgcyberweek.de/rollei

Lebenswichtiges von AllyouneedFresh direkt nach Hause: Jetzt kaufen & Geschenk sichern!

Fresh Allyouneed SUPERMARKT

Was brauchen wir heute zum Überleben? Einen vollen Kühlschrank und genügend Power auf dem Smartphone! Bestellen Sie, wo immer Sie auch gerade sind, und AllyouneedFresh liefert Ihnen Ihren Wocheneinkauf im Wunschzeitfenster aus einer Auswahl von über 20.000 Artikeln bis an die Wohnungstür.
Und weil es so schön ist, digital unterwegs zu sein, gibt es ein hochwertiges Induktionsladegerät für Ihr Qi-fähiges Smartphone zu Ihrer ersten Bestellung ab 60 Euro dazu. Nur solange der Vorrat reicht!

3x versandkostenfrei & 1 Geschenk

Für jeden Einkauf ab 60 Euro (gilt für Neukunden)

www.cmgcyberweek.de/allyouneedfresh

Entspannt euch mal – mit den ultra-bequemen Sitzsäcken von Gamewarez!

Gamewarez #relaxedgaming

Ob die neuesten Games, die angesagteste Serie, deine Lieblingssongs oder nur ein gutes Buch – wenn es um dein Entertainment-Programm geht, wissen wir, worauf es wirklich ankommt: Komfort! Und den garantieren wir mit unseren Sitzsäcken der Classic- und der Relax Series.

- Maximaler Komfort
- Headset-Halterung
- Praktische Seitentaschen
- Flüssigkeitsabweisender Stoff
- Made in Germany

30% RABATT

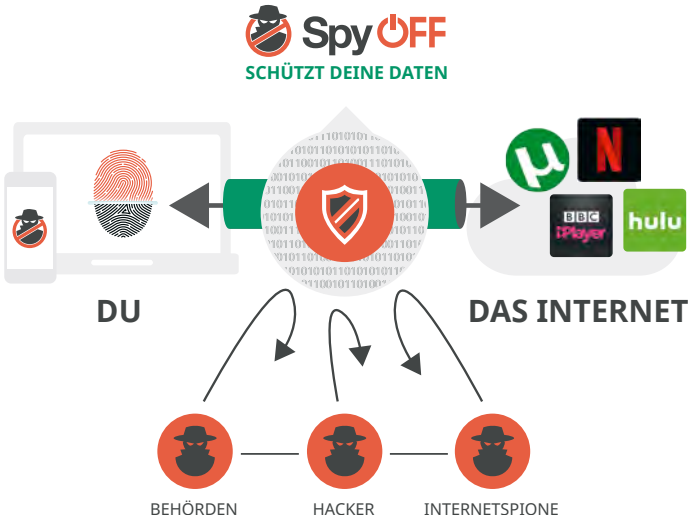
Rabatte auf Sitzsäcke der Classic- und RX Series in Pink, Grau und Grün.

www.cmgcyberweek.de/gamewarez

Exklusiver 50% Rabatt zur Cyberweek

SpyOFF VPN

Schnell, sicher und anonym. Schütze deine Online-Privatsphäre mit nur einem Klick. SpyOFF bietet dir Highspeed, maximale Sicherheit und schnelle Installation auf all deinen Geräten. Du brauchst nur einen Account! Surfe, streame und downloade 100% anonym! Deine IP-Adresse und dein Standort sind für Dritte nicht nachvollziehbar dank modernster 256-bit-SSL-Verschlüsselung! Du hast Zugang zu ungefilterten Inhalten weltweit. Sichere dir jetzt 50% Rabatt mit 30-Tage-Geld-zurück-Garantie!



50% RABATT

Exklusives Jahrespaket für nur 3,49 € pro Monat!

www.cmgcyberweek.de/spyoff

ANZEIGE

Phanteks Enthoo Evolv X
Der ultimative Midi-Tower

Die digital adressierbare RGB-Beleuchtung des Evolv X sorgt in Kombination mit den Flügeltüren aus Hartglas und Aluminium-Panels für eine extrem stylische Optik. Mit drei vorinstallierten 140-Millimeter-Lüftern samt überarbeitetem Airflow-Konzept sowie den Montage-Optionen für bis zu zwei Mainboards und zwei 360-Millimeter-Radiatoren besitzt es zudem beeindruckende innere Werte, die das Gehäuse zur ersten Wahl für ambitionierte Gamer, Overclocker und Content-Produzenten machen.

11% RABATT

aufs Enthoo Evolv X und viele weitere Rabatte gibt es jetzt bei Caseking!

www.cmgcyberweek.de/caseking

Change the game!
Der CAGE hat die stärkste Waffe: Sound.

Der CAGE von Teufel wird deine Erfahrung beim Gaming um 180° drehen. Mit ihm wirst du Gegner aufspüren und mächtige Endbosse zu Fall bringen. Er bietet den besten Klang in dieser Preisklasse. Nicht nur beim Zocken, sondern auch beim Musikhören und Filmegucken.

- Gaming-HD-Headset der Spitzenklasse mit integrierter USB-Soundkarte
- 40-mm-Linear-HD-Treiber
- Zwei HD-Mikrofone für Echo Cancellation
- Musik von Smartphone und Konsole gleichzeitig hören
- Mikrofon links oder rechts ansteckbar

50 € RABATT

Sichere dir den CAGE jetzt für 119,99 € statt 169,99 €.

www.cmgcyberweek.de/teufel

Beste Hardware – Gefertigt in Deutschland
10% Rabatt auf alle Laptops und Desktop-PCs

bestware

Bestware.com ist die neue Shopping-Plattform von Schenker Technologies. Hier finden Sie nicht nur die besten frei konfigurierbaren und in Deutschland gefertigten Laptops und Desktop-PCs der Eigenmarken XMG für Gamer und SCHENKER für professionelle Anwender, sondern auch den neuen bestware.com PC-Konfigurator! Das Portfolio umfasst außerdem die überzeugendsten Angebote anderer Hersteller, sorgfältig ausgewählte Peripherie und die neueste Hardware aus der Welt der Augmented- und Virtual Reality.

10% RABATT

10% Rabatt auf alle Laptops und Desktop-PCs mit dem **Code: CYBERWEEK10**

www.cmgcyberweek.de/bestware

Internet überall zu Hause! Mehr Leistung. Mehr Reichweite. Mehr Möglichkeiten.

expert
Mit den besten Empfehlungen

Lebe nicht länger mit den Internet-Lücken deines Zuhauses. Dort, wo das Signal deines Routers nicht hinreicht und lästiges LAN-Kabelverlegen zur Geduldsprobe wird, gibt es eine ebenso einfache wie effektive Lösung: die 1200er Powerline Adapter von devolo. Bereichere deinen Alltag mit perfektem Internet!
Mit den 1200er Powerline Adaptern von devolo bist du zu Hause jederzeit optimal mit dem Internet verbunden. Überall, wo das Signal deines Routers bisher nicht hinreicht, öffnet Powerline, das Netzwerk über die Stromleitung, das Tor zu ungestörtem Internetgenuss.

bis zu 35% RABATT

Gilt für alle devolo-Aktionsprodukte.

www.cmgcyberweek.de/expert

ANZEIGE

cyber week 2018

Einzigartige Gaming-Produkte von ASUS
jetzt zum Vorteilspreis!

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE

Wer erfolgreich online spielen möchte, braucht das richtige Gaming-Equipment! So können eine präzise Maus, eine hochwertige Tastatur und ein Headset mit guter akustischer Ortung den entscheidenden Vorteil bringen. Doch auch wenn man sich einfach entspannt in Single-player-Abenteuer stürzen möchte, lohnen sich die richtigen Eingabegeräte. Dank AURA Sync lässt sich die Beleuchtung bei vielen aktuellen Modellen sogar synchronisieren – so passt ihr euer Gaming-Set ganz individuell euren Wünschen an.

30% RABATT

Auf ausgewählte Gaming-Mäuse, Mauspads, Tastaturen und Headsets

www.cmgcyberweek.de/asus

Creative feiert Cyber Week –
mit der brandneuen Sound BlasterX G6!

CREATIVE

In Sachen Gaming Sound und Musikgenuss wissen wir von Creative, wo's langgeht. Denn in unseren Audiogeräten stecken über 30 Jahre geballte Sounderfahrung. So auch in der brandneuen Sound BlasterX G6 – der stärksten aller USB-Soundkarten und Gaming-DACs auf dem Markt:

- Dynamikbereich von 130 dB
- 32bit / 384kHz
- virtueller 7.1-Surround-Sound
- Dolby-Digital-Dekodierung
- diskreter Xamp-Verstärker für Kopfhörer bis zu 600 Ω
- und vieles mehr!

bis zu 40% RABATT

Weitere Aktionen zur Cyber Week auf https://de.creative.com!

www.cmgcyberweek.de/creative

ALTERNATE
Hardware, Gaming & mehr!

ALTERNATE ist seit jeher bekannt für seine Kompetenz im Hardware- und Gaming-Sektor. Hier finden Spiele- und Computer-Enthusiasten seit mehr als 25 Jahren alles, was das Herz begehrt. Doch ALTERNATE kann mehr als das. Über 85.000 Produkte aus mehr als 20 Bereichen warten auf interessierte Kunden: von A wie Arbeitsspeicher über M wie Milchaufschäumer bis Z wie Zelte ist alles für Sie, Ihre Familie, das Zuhause oder den wohlverdienten Urlaub dabei. In der Cyber Week begeistert ALTERNATE erneut mit tollen Angeboten, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten.

ALTERNATE
bequem online

bis zu **20%** SPAREN

Über 85.000 Produkte aus mehr als 20 Bereichen.

www.cmgcyberweek.de/alternate

Gaming der Extraklasse dank
OMEN by HP: bis zu 400 € sparen!

OMEN by HP

Gaming der Extraklasse lautet die Devise bei OMEN by HP. High-End-Grafikkarte und jede Menge Speicher sind nur einige der überzeugenden Argumente für OMEN by HP PCs und Notebooks. Sie wollten schon immer einmal Gaming auf allerhöchstem Niveau erleben und dafür auf die beste Hardware setzen? Dann nutzen Sie die Cyber Week und sparen Sie bis zu 400 € beim Kauf eines OMEN by HP Notebooks oder PCs.

bis zu **400 €** SPAREN

Sparen Sie bis zu 400 € beim Kauf eines OMEN by HP Notebooks oder PCs.

www.cmgcyberweek.de/omenbyhp

ANZEIGE

cyber week 2018

Herausragende Funktionalität & Stilvolles Design: bis zu 15% sparen

fractal design

Skandinavisches Design, makellose Qualität und Funktionalität bis ins Detail sind die stilprägenden Merkmale von Fractal Design. Dank der Cyber Week sparen Sie jetzt bis zu 15% beim Kauf ausgewählter Produkte des schwedischen Herstellers.

bis zu **15% SPAREN**

Sparen Sie bis zu 15% beim Kauf ausgewählter Produkte von Fractal Design.

www.cmgcyberweek.de/fractaldesign

OKI Drucker für Ihr Büro: Druckleistung für besondere Ansprüche!

OKI

Sie sind noch auf der Suche nach der besten Drucklösung für Ihr Büro? Bei OKI werden Sie mit Sicherheit fündig. Multifunktionsgeräte, LED-Drucker, Nadeldrucker sowie das passende Zubehör runden das Sortiment des kundenorientierten und innovativen Unternehmens ab. Während der Cyber Week haben Sie die Möglichkeit, ordentlich zu sparen und Ihr Büro auf den neuesten technischen Stand der Druck-Technologie zu bringen.

bis zu **100 € SPAREN**

Jetzt beim Kauf eines OKI-Druckers bis zu 100 € sparen.

www.cmgcyberweek.de/oki

Cool, cooler, AeroCool: neues PC-Gehäuse kaufen & bis zu 40% sparen

Ob Gehäuse, Lüfter oder Netzteil: bei AeroCool wird Funktionalität mit einem ansprechenden Design verbunden. Auffällig, leistungsfähig und innovativ sind die Schlagwörter, die den taiwanesischen Hersteller am besten beschreiben. Dank der Cyber Week sparen Sie bis zu 40% beim Kauf ausgewählter PC-Gehäuse von AeroCool. Lassen Sie sich begeistern von stylischen und innovativ gestalteten Gehäusen mit jeder Menge Features.

bis zu **40% SPAREN**

Sparen Sie bis zu 40% bei ausgewählten PC-Gehäusen von AeroCool.

www.cmgcyberweek.de/aerocool

Leiser wird's nicht: Gehäuse, CPU-Kühler und Netzteile von be quiet!

Dank be quiet! brauchen Sie sich keine Gedanken mehr um die Stromversorgung und Kühlung Ihres PCs zu machen. Eine extrem geringe Lautstärke sowie eine starke Performance zeichnen die Produkte von be quiet! aus. Die Cyber Week lädt Sie dazu ein, die Produktqualität und das hohe Maß an Perfektion näher kennenzulernen. Sparen Sie 20% beim Kauf ausgewählter Gehäuse, CPU-Kühler und Netzteile von be quiet! und spüren Sie die Liebe zum Detail.

bis zu **20% SPAREN**

Sparen Sie 20% beim Kauf ausgewählter Gehäuse, CPU-Kühler und Netzteile von be quiet!

www.cmgcyberweek.de/bequiet

ANZEIGE

cyber week 2018

Corsair: Erfahrung erleben mit den Angeboten von Corsair

CORSAIR

Mehr als 20 Jahre Erfahrung und eine Pionier-Stellung im IT-Bereich – dafür steht Corsair. Heute gehört die Marke zu den führenden Anbietern von Peripherie-Geräten und PC-Komponenten und stellt eine wahre Größe für Gaming-Liebhaber dar. PC-Gehäuse, Kühlungen, Mäuse, Tastaturen, Arbeitsspeicher, Stromversorgungen sowie Speichermedien von Corsair begeistern viele Computer-Enthusiasten. Nutzen Sie die Cyber Week und sparen Sie 20% bei ausgewählten Produkten.

bis zu **20% SPAREN**

Bis zu 20% auf ausgewählte Produkte aus allen Bereichen.

www.cmgcyberweek.de/corsair

Elgato: Beste Streaming- und Aufnahme-Ergebnisse!

A division of CORSAIR
elgato

Sie wollen zeigen was Sie spielerisch auf dem Kasten haben? Dann statten Sie sich mit Streaming-Zubehör von Elgato aus und beweisen der Welt Ihr Können. Ob Green Screen, Stream Deck oder Aufnahme-Karten: mit diesen Hilfsmitteln wird Ihr Stream zum Erfolg. Dank der Cyber Week können Sie nun vollends durchstarten und sich bspw. den Green Screen zum Sonderpreis von 119,90€ sichern!

Jetzt **30 € SPAREN**

Jetzt 30€ auf den Green Screen sparen!

NEU

www.cmgcyberweek.de/elgato

Arctis Pro Booster Pack: von SteelSeries gratis sichern!

steelseries

Sie möchten das beste Gaming-Erlebnis erreichen? Dann ist die beste Peripherie hierfür unabdingbar. SteelSeries bietet genau das: Headsets, Mäuse, Mauspads und Tastaturen für Profis. Während der Cyber Week erhalten Sie zu ausgewählten SteelSeries Arctis Headsets ein „Flare“ Pro Booster Pack im Wert von 35 € gratis dazu. Damit personalisieren Sie Ihr Headset im Handumdrehen mit einem einzigartigen Design. In der Cyber Week begeistert ALTERNATE erneut mit tollen Angeboten, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten.

GRATIS
„FLARE“ PRO BOOSTER PACK

Zu ausgewählten SteelSeries Arctis Headsets ein „Flare“ Pro Booster Pack im Wert von 35 € gratis dazu.

www.cmgcyberweek.de/steelseries

Robust. Bereit. Skalierbar: IronWolf NAS-Festplatten von Seagate

SEAGATE

Ziel von Seagate ist es, seinen Kunden erstklassige und maßgeschneiderte Datenlösungen anzubieten, um ihr Potenzial zu maximieren. Über 30 Jahre Erfahrung in der Produktion von Festplatten, SSDs und Netzwerkspeichern machen sich hier bezahlt. Während der Cyber Week haben Sie die Möglichkeit, auch Ihr Potenzial zu maximieren. Sparen Sie 10% beim Kauf ausgewählter IronWolf NAS-Festplatten und erfahren Sie höchste Zuverlässigkeit.

bis zu 10% SPAREN

Sparen Sie 10% bei ausgewählten IronWolf NAS-Festplatten.

www.cmgcyberweek.de/seagate

ANZEIGE

cyber week 2018

Qualität erleben: mit Ihrem neuen PC-Gehäuse von AZZA

AZZA

Höchste Qualitätsansprüche und eine exzellente Kundenbetreuung sind die ausschlaggebenden Faktoren für AZZA. Hier steht der Kunde mit seinen Erwartungen und Anforderungen im Mittelpunkt. So lassen PC-Gehäuse, Lüfter sowie Peripherie-Geräte von AZZA keine Wünsche offen. Erfüllen auch Sie sich Ihre Wünsche mit einem neuen PC-Gehäuse von AZZA und sparen dabei 20% bei ausgewählten Modellen.

bis zu **20%** **SPAREN**

Bis zu 20% bei ausgewählten Modellen von AZZA sparen.

www.cmgcyberweek.de/azza

Gaming-Equipment vom Preis-Leistungs-Sieger: Gleich mit 30% Rabatt einsteigen!

Sharkoon

Sharkoon liefert alles, was man zum Zocken braucht: Für die Übersicht im Spiel sorgt die SHARK FORCE PRO Gaming Maus mit komfortablen Daumentasten und einem präzisen optischen Sensor. Volle Kontrolle und optische Highlights verspricht die SKILLER SGK4 Rubber-Dome-Tastatur mit N-Key-Rollover und einer anpassbaren RGB-Beleuchtung. Das RUSH ER3 Headset besitzt einen angenehmen Tragekomfort und sorgt mit klarer Übertragung für die taktische Absprache mit dem Team.

30% **RABATT**

Im Onlineshop unseres Partners ALTERNATE

www.cmgcyberweek.de/sharkoon

ANZEIGE

Computec Media Group Shop
Ausgewählte Publikationen zum Sonderpreis!

Computec Media Group

Die Publikationen der Computec Media Group bieten fachkundige Infos zu den neuesten PC- und Videospielen und Kaufberatungen für digitale Unterhaltung. Während der Cyber Week werden bis zu 50% Rabatt auf die folgenden Produkte gewährt:

- Fortnite-Magazin
- PC Games MMORE Sonderheft „Battle for Azeroth“
- PC Games MMORE Klassenbücher zum neuen WoW-Add-on
- Brandaktuelle Bookazines

bis zu **50% RABATT**

Auf ausgewählte Magazine, Sonderhefte und hochwertige Bookazine-Produktionen.

www.cmgcyberweek.de/cmg

Und jetzt ab zum Shoppen!

Die CMG Cyber Week findet vom 31.10.2018 bis zum 07.11.2018 auf der Website www.cmgcyberweek.de statt. Schnäppchenjäger sollten ihre E-Mail-Adresse bereits vorab auf der Website eintragen, um zum Start der CMG Cyber Week eine E-Mail zu erhalten – denn alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht!

cyber week 2018

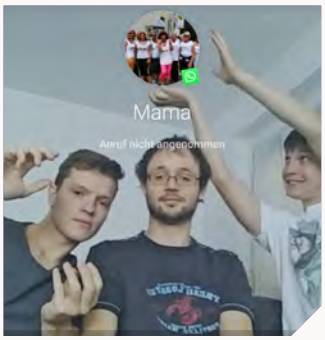
www.cmgcyberweek.de

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (32, Redaktionsleiter)

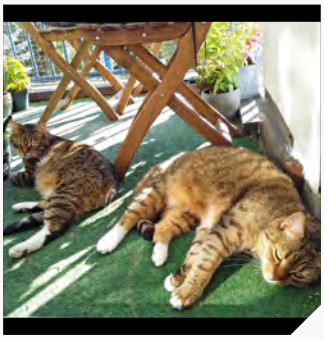
Spielt gerade: NES-Spiele (Switch), Dead Cells (Switch), Valkyria Chronicles 4 (Switch), Far Cry 5 (PS4), Cultures (PC)
Sieht gerade: Die Verurteilten – habe diesen Klassiker endlich mal nachgeholt.
Liest gerade: Alte Magazine
Und sonst: Erst im Mai habe ich mir einen neuen Zocker-PC gekauft, mit dem ich endlich mal wieder die neuesten Spiele genießen kann. Tja, kürzlich hat er einfach den Geist aufgegeben, offenbar ist die Systemfestplatte im Eimer. Schweinerei! Zum Glück war ja noch Garantie drauf.

LUKAS SCHMID (30, Redakteur)



Spielt gerade: Metroid Prime 2
Sieht gerade: Ash vs. Evil dead
Liest gerade: Sin City
Und sonst: Die letzte Abgabewoche der aktuellen N-ZONE-Ausgabe, die ihr gerade in Händen haltet, habe ich geschwänzt – da ging es für mich ab in den Urlaub nach Südfrankreich. Beziehungsweise da ich diese Zeilen schreibe, WIRD es erst ab nach Südfrankreich gehen, aber die Zeit zwischen Heftproduktion und dem Erscheinen des Magazins im Handel ermöglicht mir diese kleine Zeitreise. Cool, ne?

KATHARINA PACHE (31, Redakteurin)



Spielt gerade: Assassin's Creed Odyssey
Sieht in etwa einer Stunde: Eine Filmpremiere. Ganz viele Grüße an den stolzen Vater des Werkes!
Hört gerade: Dead Boys, Iggy Pop und so
Und sonst: Hat da jemand Katzenbild geschrieben? Ich war neulich übrigens im Tierheim und da war ein dicker Kater, dessen Frauchen ihn jahrelang in einer Transportbox gehalten hat. Er musste erst Muskeln zum Laufen aufbauen, nachdem er befreit wurde. Sachen gibt's, die kann man sich nicht ausdenken.

JOHANNES GEHRLING (27, Volontär)

Spielt gerade: Zelda: Breath of the Wild
Sieht gerade: Let's Plays von Domtendo
Hört gerade: Diverse Podcasts
Und sonst: Angesichts meines Jobs als stark auf Nintendo fokussierter Redakteur (und neuerdings auch Podcaster) dürft ihr mich gerne dafür steinigen, aber: Bis vor Kurzem hatte ich keine große Faszination für Zelda: Breath of the Wild und das Spiel nie auch nur annähernd durchgespielt. Das hat sich aber eines Sonntags geändert, seitdem bin ich dem Spiel völlig verfallen. Es hat quasi klick gemacht.

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: Khaled Khalifa – Der Tod ist ein mühseliges Geschäft
Sieht gerade: Nico, 1988
Hört gerade: Anna Calvi – Hunter, Spiritualized – And Nothing Hurt, Frank Zappa – Burnt Weeny Sandwich, Mark Lanegan & Duke Garwood – With Animals, Nine Inch Nails – Bad Witch, John Coltrane – Both Directions at Once, Paul Weller – True Meanings
Und sonst: Ihr wollt ein Katzenbild? Bitte schön, da habt ihr ein Katzenbild, sogar ein Zweikatzenbild.

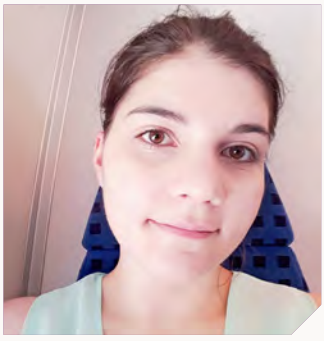
BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Boss Monster für den PC. Sonst leider gerade keine Zeit für nix außer zig Gesetzestexte. Bäh!
Sieht gerade: Jurassic World: Das gefallene Königreich. Endlich! (Blu-ray)
Hört gerade: Die Soundtracks zur Twisted-Metal-Reihe und Destruction Derby
Und sonst: Ich bin seit circa zwei Monaten am Dauerlernen für mein Diplom und habe mittlerweile eines ganz klar verstanden: Fragt man drei Rechtspfleger nach einer Auskunft, bekommt man sechs unterschiedliche Meinungen.

COSIMA STANEKER (21, Praktikantin)

Spielt gerade: Xenoblade Chronicles 2, The World Ends With You – Final Remix
Sieht gerade: Viele Dokus auf YouTube
Liest gerade: Konzentriert mehrere Lehrbücher zur japanischen Sprache
Und sonst: War ich die letzte Woche krank und habe mit tränenden Augen Hyper Light Drifter zu Ende gespielt. Meine Genesung erfolgte durch vier Portionen Instant-Ramen und Gedanken ans kommende Animal Crossing (the Hype is real). Hier ein rares Foto von mir – aus einer Zeit, in der ich noch nicht erkältet war.

EBRU CEBECI (23, Praktikantin)



Spielt gerade: Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Mario Tennis Aces, Rise of the Tomb Raider, Undertale
Sieht gerade: Criminal Minds
Hört gerade: Soundtracks verschiedener Spiele
Und sonst: Wieso sind Kanji eigentlich so schwer zu lernen? Ich kann mir die japanischen Schriftzeichen einfach nicht merken. Entweder vergesse ich die Strichreihenfolge, die Bedeutung oder die Lesung. Aber ich bleibe stur und lerne weiter, bis ich die Zeichen im Schlaf schreiben kann.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	**Viktor Eippert**	**Katharina Pache**	**Johannes Gehrling**
TOP-TITEL	Luigi's Mansion	Xenoblade Chron. 2: Torna	Undertale	Super Mario Party
FLOP-TITEL	Final Fantasy XV Po. Ed.	FIFA 19	FIFA 19	FIFA 19
Super Mario Party (Switch) ∅ Wertung: 8,0 // Test S. 50	Nachdem die letzten paar Ableger allesamt ziemliche Enttäuschungen waren, besinnt sich Marios aktuelle Fete endlich wieder auf alte Tugenden. Etwas weniger Bewegungsminispiele hätten's allerdings sein können. **7**	Eine Partie *Mario Party* geht mit guten Freunden doch immer! Schön, dass die Reihe mit dem Switch-Ableger einerseits zu den Wurzeln zurückkehrt und andererseits viel Frisches bietet. Eine sehr gelungene Fete! **8**	Partyspiele sind immer gut! *Super Mario Party* ist natürlich sehr familienfreundlich und niedlich, aber auch lustig genug, um die eine oder andere Runde mit Freunden jenseits der Altersgrenze von 12 Jahren zu starten. **8**	Bin ich froh, dass ich den Test zum Spiel gemacht habe, so hatte ich eine gute Ausrede, tagelang nur *Super Mario Party* zu spielen. Der neueste Teil ist mein neuer Serienliebling und sieht auf der Switch einfach toll aus! **9**
Xenoblade Chron. 2: Torna (Switch) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 54	Na, das nenne ich ja mal ein faires Angebot! Käufer des Season Passes erhalten hier für kleines Geld dutzende Stunden Rollenspiel-Spaß und sogar als Stand-alone-Variante ist der Preis mehr als gerechtfertigt. Toll! **8**	Auch wenn *Xenoblade Chronicles 2: Torna* etwas andere Schwerpunkte setzt als das Hauptspiel, ist die Sache ganz klar: Hier gibt es noch mal ein paar Dutzend Stunden in der genialen Welt von *XC 2* – ein Muss für Fans! **8**	Ein ziemlich guter DLC, aber mit dem Grundspiel an sich kann ich schon nicht viel anfangen. Wenigstens gibt's ordentlich Umfang fürs Geld. Einige der Nebenquests scheinen allerdings nicht so gelungen. **7**	Viel neuer (und qualitativ hochwertiger) Inhalt im *Xenoblade Chronicles 2-Universum*. Sehr schön! Ich habe mit *Zelda: Breath of the Wild* und *Super Mario Party* aber gerade anderweitig mehr als genug zu spielen … **8**
Final Fantasy XV Po. Ed. (Switch eS.) ∅ Wertung: 5,75 // Test S. 64	Schon das normale *Final Fantasy XV* fand ich, nachdem ich in der Preview-Phase noch recht angetan war, schlussendlich recht enttäuschend. Die zusammengestutzte Chibi-Variante macht mich da erst recht nicht an. **4**	Es mag zwar nicht das volle Erlebnis mit schicker HD-Auflösung sein, aber immerhin kann man hier trotzdem die Handlung eines *Final Fantasy*-Hauptspiels auf der Switch erleben. Und das ist ja wohl ein klarer Fortschritt. **7**	Eieiei, das „richtige" *Final Fantasy 15* war schon nicht mein Fall. Deshalb liegt es mir auch fern, die Story noch einmal erleben zu wollen. Aber hey, für *Final Fantasy*-Fans mit Switch ist's besser als nichts. **5**	*Final Fantasy* ist so ein großer Markenname mit (gefühlt) hunderttausend Ablegern und ich muss zu meiner Schande gestehen, nicht einen einzigen davon gespielt zu haben. Vielleicht hiermit den Einstieg wagen? **7**
Valkyria Chronicles 4 (Switch) ∅ Wertung: 6,5 // Test S. 70	Ein bestimmt sehr anständig gemachtes Strategie-Rollenspiel, allerdings ist Strategie eben nach wie vor einfach nicht mein Genre. Außerdem finde ich den Stil des Abenteuers persönlich nicht allzu ansprechend. Ich verzichte. **6**	Ach, ist es schön, nach all den Jahren seit dem ersten, grandiosen *Valkyria Chronicles* wieder einen vollwertigen, ebenso tollen Nachfolger spielen zu können. Fans von Strategie-Rollenspielen sollten unbedingt zugreifen! **8**	Ich bin nicht gut in diesen Spielen! Gelegentlich machten mir Strategietitel dennoch Spaß. *Valkyria Chronicles 4* steht nicht auf meiner aktuellen To-do-Liste, vielleicht in ein paar Monaten, wenn ich wieder Zeit habe. **6**	Sicherlich ist *Valkyria Chronicles 4* ein solides und gut gemachtes Strategie-Spiel, entspricht aber leider so gar nicht meinem Geschmack. Ich halte es deshalb genauso wie Lukas: Ich verzichte liebend gerne. **6**
FIFA 19 (Switch) ∅ Wertung: 2,25 // Test S. 58	Joah, Fußball, ne? Ich könnte höchstens eine Handvoll Dinge aufzählen, die mich noch weniger interessieren. Hockey zum Beispiel. *World of Tanks*. Woran E.L. James gerade arbeitet. Der Geschmack von Heuschrecken. Das war's. **2**	Die einzigen Sportspiele, mit denen ich etwas anfangen kann, sind die arcadigen Sachen, die Nintendo macht. Mit „echten" Sportgames werde ich einfach nicht warm. Dann doch lieber ein neues *Mario Strikers*! **2**	Ja, Fußball … von der Thematik mal abgesehen: Die Switch-Version ist, wie zu erwarten war, die schwächste Variante. Greift lieber – wenn möglich – zu der deutlich besseren PS4- oder Xbox-Fassung. **2**	Ich muss mich Lukas anschließen: Fußball? Gibt wenig, sehr wenig, was mich weniger interessiert. Ich schau nicht mal zur WM oder EM die deutschen Spiele. Schön aber natürlich für Fußball-Fans mit Switch. **3**
Luigi's Mansion (3DS) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 80	Ich habe *Luigi's Mansion* auf dem Gamecube geliebt und auch, wenn das 3DS-Remaster meiner Meinung nach etwas vom ursprünglichen Charme eingebüßt hat, machen die neuen Goodies das locker wieder wett. Her damit! **9**	Ziemlich kurz war's schon damals und ist es auch heute noch, aber immerhin hat Luigi auf dem Gamecube ausnahmsweise mal ein Spiel mit ihm in der Hauptrolle spendiert bekommen. Das ist ja recht selten. **7**	War ein tolles Spiel, damals auf dem Gamecube, wenn auch relativ kurz (wenn ich mich recht erinnere). Mein Bedürfnis, auf dem 3DS das gleiche Abenteuer noch mal zu erleben, hält sich jedoch in Grenzen. **7**	Ich habe den zweiten Teil vor dem ersten gespielt und hatte vor fünf Jahren jede Menge Spaß mit *Luigi's Mansion 2*. Ich würde das Remake aber (mal wieder!) viel lieber auf der Switch spielen als auf dem uralten 3DS, Nintendo! **8**

Geschicklichkeit Die frohe Botschaft gleich vorweg: *Super Mario Party* ist richtig gut! Das Spiel besinnt sich auf seine Stärken, entwickelt diese konsequent weiter und hat mit seinem großen Umfang viel zu bieten.

Switch

SUPER MARIO PARTY

Wie gewohnt dreht sich in neusten *Mario Party* alles um die funkelnden Sterne: Zehn Münzen verlangt Toadette pro Exemplar, ein ziemlich günstiger Preis.

Im Modus Partner-Party arbeitet ihr in allen Belangen mit eurem Partner zusammen, auch eure Würfelzahlen werden addiert. Sprecht euch also gut ab.

Party-Spiele sind auf der Switch nicht im Übermaß vertreten, aber doch vorhanden. Ein Platzhirsch des Genres fehlte bislang allerdings noch: *Mario Party*. Das ändert sich nun mit dem neuen Ableger des Klempner-Spin-offs. Im Gepäck hat *Super Mario Party* nicht weniger als acht verschiedene Modi, 80 brandneue Minispiele aus sechs verschiedenen Kategorien, jede Menge spielbare Figuren aus dem *Mario*-Universum, unzählige Sticker zum Sammeln, zum allerersten Mal in der Geschichte der Partyspiel-Serie einen Online-Modus und vieles mehr. Doch reiner Umfang ist natürlich (wenn überhaupt nur) die halbe Miete.

Klassischer Partyspaß

Glücklicherweise bekommt *Super Mario Party* aber auch die zweite Hälfte der Miete zusammen: Das Switch-Spiel ist nicht nur umfangreich, sondern auch durchdacht und spaßig. Im Mittelpunkt steht wie eh und je der Party-Modus, simpel als Mario Party bezeichnet. In wahlweise zehn, 15 oder 20 Runden duelliert ihr euch hierbei mit maximal drei weiteren Mitspielern um den begehrten Status des Superstars – wie gewohnt dauert eine Partie mindestens etwa eine Stunde. Dabei habt ihr zunächst Zugriff auf drei unterschiedliche Spielbretter mit verschiedenen Themen, ein viertes müsst ihr erst freischalten. In „Wummp-Domino-Ruine“ gibt es rollende Riesensteine und viel Dschungelgewächs, in „König Bob-ombs Pulverfass-Mine“ erwartet euch der namensgebende König der bombigen Mario-Figuren, bei „Riesenobst-Paradies“ spielt ihr auf gigantischen Früchten. Das Ziel: So viele Sterne wie möglich sammeln! Diese bekommt ihr gegen je zehn Münzen bei Toadette, durch Klauen oder nach Spielende als Bonus-Stern. Gewürfelt und gezogen wird reihum, nach jeder Runde gibt's ein Minispiel, die letzten drei Runden verzaubert Fiesling Kamek das Spielbrett, kurz gesagt: *Mario Party*, wie Fans es kennen und mögen! Dazu kommen noch manche Items und natürlich die ganzen neuen Minispiele. Auffällig: *Super Mario Party* ist sehr einfach. Bei den meisten Minispielen gibt's selbst für die Verlierer noch ein paar Münzen, abgezogen wird euch fast nie etwas von eurem Guthaben, Sterne kosten bei Toadette nur zehn Münzen. In dieser Hinsicht hätte dem Spiel etwas mehr Anspruch durchaus gut getan.

Party für Partner

Deutlich stärker auf Taktik und Planung ausgerichtet ist der Modus namens Partner-Party. Wie in *Mario Party: Star Rush* bewegt ihr euch hier nicht stringent linear, sondern in alle vier Richtungen über das in Quadrate aufgeteilte Spielfeld, was euch deutlich mehr Bewegungsspielraum gibt. Wie der Name schon vermuten lässt, tretet ihr in zwei Zweier-Teams gegeneinander an und teilt euch im Team Münzen, Items und Sterne. Gewürfelt wird ebenfalls gemeinsam, jeder darf dann die addierte Summe beider Würfelzahlen ziehen. Davon abgesehen findet ihr aber auch in diesem Modus viele Elemente des Party-Modus: Nach jeder Runde ein Minispiel, Toadette verkauft Sterne, eurer Ziel sind möglichst viele Sterne. Unterwegs könnt ihr immer wieder Verbündete aufsammeln, die euch mit ihren Würfeln unterstützen. Apropos Würfel: Jede Figur verfügt über einen ihr vorbehaltenen Charakterwürfel mit alternativem Zahlenmuster. Die Wahl der Spielfigur zu Beginn hat also durchaus Einfluss auf das Spiel und folgt nicht nur der reinen Vorliebe. Die Spielbretter im Partner-Party-Modus sind anders aufgebaut als im Hauptmodus, entsprechen in der Thematik aber ebendiesen, folglich gibt's auch hier drei Spielbretter plus ein weiteres zum freischalten.

Vier verschiedene Spielbretter gibt es im Hauptmodus, alle sind jeweils einem speziellen Thema untergeordnet.

So viele Möglichkeiten!

Im völlig neuen Modus Raft-Abenteuer arbeitet ihr alle in einem Team, zusammen also mit euren menschlichen Mitspielern und (je nach Bedarf) CPU-Unterstützung. Zu viert fahrt ihr im per Bewegungssteuerung angetriebenen Schlauchboot einen verzweigten Fluss mit vielen Hindernissen entlang und absolviert beim Aufsammeln gigantischer Luftballons kooperative Minispiele. Für Erfolge gibt's Bonus-Zeit, die ihr benötigt, um rechtzeitig an eines der fünf

Beim Raft-Abenteuer arbeitet ihr alle zusammen, um das Ziel zu erreichen: eines der fünf Enden des Flusses. Unterwegs gibt's Hindernisse und Minispiele.

Bei Beat-Bühne schlagt ihr euch durch eine zufällige Auswahl aus dem Fundus der zehn Rhythmusspiele von *Super Mario Party*. Immer im Takt bleiben!

Flussenden zu gelangen; das stellt auch das Spielziel dar.

Beim Modus Beat-Bühne handelt es sich um einen Rhythmusspiel-Modus, hier tretet ihr jeder gegen jeden in den zehn verschiedenen Rhythmus-Minispielen von *Super Mario Party* an, am Ende wird der Gewinner nach Punkten ermittelt. Den Modus Pfad der Prüfungen müsst ihr erst freischalten, hierbei spielt ihr alle 80 Minispiele am Stück, aufgeteilt in sechs Gebiete. Bei diesem „Kampagnen"-Modus des Spiels müsst ihr strenge Vorgaben erfüllen, die über das reine Gewinnen der Minispiele hinausgehen, beispielsweise eine bestimmte Punktzahl erreichen. Dieser Modus ist der einzige wirklich anspruchsvolle im Spiel.

In Toads Freizeitraum könnt ihr eine Handvoll verschiedener Minispiele absolvieren, die wahlweise – aber nicht zwingend – auf mehreren miteinander verbundenen Switch-Konsolen stattfinden, beispielsweise eine Panzer-Schlacht durch verzweigte und verwinkelte Gänge oder ein Baseball-Spiel. Dabei kommt ein Feature zum Einsatz, bei dem ihr zwei Konsolen nebeneinanderlegt und durch einen Wisch über beide Bildschirme miteinander verbindet. Beeindruckende Technik, die ihre Besonderheit aber schnell verliert. Den Online-Mariothon (Wortspiel!) konnten wir leider noch nicht ausprobieren. Hier spielt ihr immer fünf zufällige Minispiele am Stück gegen Online-Gegner aus aller Welt, als Belohnung winken hohe Ränge und Sticker. Letztere bekommt ihr auch bei Birdos Quiz, durch Amiibo-Scannen oder im Gegenzug für eure erspielten Party-Punkte; Sticker sind ein optionaler Sammelgegenstand in *Super Mario Party* und spielerisch ohne Funktion. Fürs Amiibo-Scannen bekommt ihr außerdem maximal fünfmal pro Tag je 100 Party-Punkte gutgeschrieben.

Pfad der Prüfungen ist der einzige wirklich anspruchsvolle Modus im Spiel und führt euch durch alle 80 Minispiele.

Minispiele mit Qualität

Der Spielspaß eines *Mario Party* steht und fällt natürlich mit der Qualität der Minispiele. Hier hat Nintendo ganze Arbeit geleistet, denn nicht nur sind sie alle neu und zahlreich, es gibt auch keinen einzigen Ausfall diesmal. Überhaupt bereiten die Minispiele richtig viel Spaß in *Super Mario*

Die HD-Vibration kommt in *Super Mario Party* sinnvoll zum Einsatz. Anhand der Vibration müsst ihr zum Beispiel verschiedene Figuren auseinanderhalten.

In diesem Minispiel schabt ihr per Bewegungssteuerung einen dicken Eisblock zu feinem Schnee, den ihr so hoch wie möglich aufstapelt.

Immer schön zusammenbleiben: Bei kooperativen Minispielen wie diesem müsst ihr für den Erfolg gut zusammenarbeiten.

Party. Die Aufgaben sind gewohnt simpel, so müsst ihr beispielsweise Dreirad-Rennen fahren, angeln, Bombentennis spielen, um die Wette klettern, bereits genannte Rhythmus-Spiele mit gutem Timing meistern, Toads zählen, Pinguine einfangen und vieles mehr. Zahlreiche der Spiele setzen auf Bewegungssteuerung, diese ist aber erstens technisch sehr sauber umgesetzt und zweitens „dezent“ integriert, das heißt: Ihr müsst nicht wild herumfuchteln – kleine, aber korrekte Bewegungen genügen. Leider fällt aufgrund der vielfach verwendeten Steuerung mit Bewegung allerdings der Handheld-Modus weg, was gerade beim Spielen in öffentlichen Verkehrsmitteln oder allgemein ohne vernünftige Unterlage wie einen Tisch ein echtes Ärgernis ist. Auch die Beschränkung des Online-Modus auf reine Minispiele können wir nur bedingt verstehen, zumindest mit Freunden sollten auch die anderen Modi online spielbar sein, wenigstens aber der Party-Modus.

Ziel erreicht

Technisch leistet sich *Super Mario Party* keine Patzer, das Spiel läuft sowohl im TV- als auch im Tisch-Modus wunderbar flüssig ohne jegliche Einbrüche der Framerate. Die optische Aufmachung ist gewohnt knuffig, kunterbunt und atmosphärisch. Die Steuerung der Minispiele ist in allen Fällen simpel und nach ein paar Runden verinnerlicht, sodass ihr den Tutorial-Bildschirm vor jedem Minispiel bald nicht mehr braucht. Die HD-Vibration ist zudem sinnvoll eingebunden, denn einige Minispiele basieren auf der Technik, zum Beispiel müsst ihr die Vibration verschiedener laufender Figuren erkennen und zuordnen. Dank Vibration gibt euer Controller sogar ein Geräusch von sich, wenn ihr an der Reihe seid: Beeindruckend! Insgesamt erfüllt *Super Mario Party* sein selbst gestecktes Ziel mit Erfolg: Es ist ein bis ins Detail durchdachtes Partyspiel, das mit menschlichen Mitspielern am meisten Spaß macht und nur so vor Umfang strotzt. Definitiv der beste Ableger seit Langem! **Johannes Gehrling**

In manchen Minispielen helfen eure Verbündeten mit, die ihr auf dem Spielbrett aufgegabelt habt. Ein großer Vorteil!

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Abwechslungsreich, spaßig, hochqualitativ: So muss ein *Mario Party* aussehen.“

Was für eine Partysause! So sehr wie *Super Mario Party* hat mich schon seit Ewigkeiten kein *Mario Party* mehr in seinen Bann gezogen. Nachdem die Testversion eintraf, war ich für viele Tage von früh bis spät quasi mit nichts anderem mehr beschäftigt. Einerseits natürlich für den Test, andererseits aber auch aus persönlichem Vergnügen, denn das Spiel macht einfach unheimlich viel Spaß. Ich mag zwar keine Bewegungssteuerung, aber selbst die finde ich hier richtig gut, weil sie so präzise arbeitet und kein Fuchteln erfordert. Und die Minispiele? Wunderbar! Klar, ein paar sind mittelmäßig und kaum des Spielens wert. Der Großteil ist aber super, zudem ist die Auswahl abwechslungsreich, wie auch die verschiedenen Modi. So muss ein gutes *Mario Party* aussehen!

Super Mario Party

Termin: 05. Oktober 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nd Cube
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 8
Technisch setzt das Spiel keine neuen Maßstäbe, es sieht aber Nintendo-typisch hervorragend aus.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Eingängige Sounds und Melodien, bei den Rhythmusspielen auch hinsichtlich Gameplay von Bedeutung.

STEUERUNG 9
Unterstützt: HD Rumble, Gyrosensor
Präzise, simpel und HD Rumble toll integriert!

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Im Einzelspieler wird's schnell eintönig, die CPU stellt sich manchmal echt doof an und ist anspruchslos.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2-4 **Spieler offline:** 2-4
Bei *Mario Party* geht es zentral um den lokalen Multiplayer und der ist im neusten Teil richtig stark und sorgt für unheimlich viel Spaß vorm TV.

AMIIBO 4
Amiibo sind optional und bringen euch glitzerne Sticker sowie täglich zusätzliche Party-Punkte.

PRO / CONTRA
- ✚ Spaßiger Hauptmodus im klassischen Stil
- ✚ 80 ganz neue Minispiele
- ✚ Viele verschiedene Modi
- ✚ Endlich auch online spielbar
- ✚ Hübsche Knuddeloptik im tollen HD-Look
- ✚ Bewegungssteuerung ist gut umgesetzt
- ➖ Spiel ist insgesamt zu leicht
- ➖ Party-Modus nicht online spielbar
- ➖ Kein Handheld-Modus
- ➖ Zwischensequenzen nicht überspringbar

WERTUNG/FAZIT

83

„Wer auf Partyspiele steht, kommt an *Super Mario Party* nicht vorbei. Großer Spaß!“

XENOBLADE CHRONICLES 2
TORNA – THE GOLDEN COUNTRY

Rollenspiel Die Erweiterung zu *Xenoblade Chronicles 2* erzählt ein neues, umfangreiches Story-Kapitel und bringt spielerisch frische Impulse mit.

Erfolgreiche Spiele nach Veröffentlichung mit weiteren Story-Kapiteln, Bonusmissionen oder anderen Zusatzinhalten in Form von DLCs und Season-Pässen zu ergänzen, ist seit vielen Jahren schon gang und gäbe. Nintendo setzt auf dieses Konzept aber erst seit Einführung der Switch so richtig und machte dabei öfters bereits eine sehr gute Figur in puncto Preis/Leistung. Seien es zum Beispiel die verschiedenen Zusatzinhalte in *Zelda: Breath of the Wild* oder die ebenso gut gemachte wie herausfordernde DLC-Zusatzkampagne in *Splatoon 2* – in beiden Fällen konnten sich Nintendo-Fans Monate nach Release der Spiele über hochwertige neue Beschäftigungen freuen. Auch für *Xenoblade Chronicles 2* liefert Entwicklerstudio Monolith Soft seit der Veröffentlichung des Mega-Rollenspiels im Dezember 2017 regelmäßig neue Inhalte für Besitzer des Erweiterungspasses (und

Antagonist Malos besitzt unglaubliche Macht, mit der er reichlich Verwüstung in der Spielwelt Alrest anrichtet. Natürlich stellt sich eure Gruppe gegen ihn.

In den Kämpfen kommen diverse Spielsysteme zum Tragen, wie etwa die Angriffsketten. Mit denen könnt ihr unter Umständen gigantischen Schaden verursachen.

kostenlose Updates). Am 14. September erschien mit der Story-Erweiterung *Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country* der letzte und wichtigste Downloadinhalt, der so umfangreich ist, dass er sogar zusätzlich im Handel als eigenständiges Spiel (mit beiliegendem Downloadcode für den Season Pass) angeboten wird. In unserem Test verraten wir euch, was die Erweiterung zu bieten hat und ob sie auch für Rollenspieler interessant ist, die das Hauptspiel nicht kennen.

Vorkenntnisse optional, aber hilfreich

Die Handlung von *Torna* ist 500 Jahre vor den Ereignissen in *Xenoblade Chronicles 2* angesiedelt und erzählt die Geschichte des Aegis-Krieges. Ihr übernehmt die Rolle von Lora, die sich zusammen mit Jin, Addam, Mythra und einigen anderen aus dem Hauptspiel bekannten Charakteren der Zerstörungswut von Malos entgegenstellt, um ihn daran zu hindern, alles und jeden zu vernichten. Wie im Hauptspiel wird die Handlung in einem Mix aus schick gemachten und markant auf Englisch vertonten Zwischensequenzen und stummen Dialogszenen mit deutschem Text präsentiert. Und auch wenn ihr *Torna* durchaus als Einstieg in die Welt von *Xenoblade Chronicles 2* nutzen könnt, haben die entscheidenden Storymomente wesentlich mehr Gewicht für Kenner des Hauptspiels. Denn diese Prolog-Kampagne baut nicht nur die Hintergrundgeschichte ihrer Akteure aus, sie vermittelt auch die Motivation hinter dem Handeln von Malos, Jin und anderen Hauptfiguren in *XC 2*. Davon abgesehen funktionieren einige Überraschungen aus *XC 2* nicht mehr, wenn man *Torna* zuerst erlebt. Wir empfehlen daher jedem Interessierten, zuerst das Hauptspiel und dann die Erweiterung zu spielen. Zumal es *Torna* umgekehrt sehr gut gelingt, eine Brücke zu den Ereignissen 500 Jahre später zu schlagen, und es interessant ist, den Kontinent Torna endlich erforschen zu können, nachdem man bisher nur in Legenden in *XC 2* von ihm hörte.

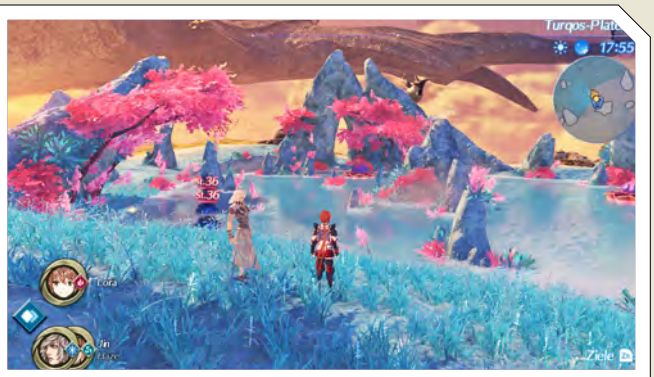
Noch dynamischere Kämpfe

Abseits der Handlung ist *Torna* im Grunde eine deutlich kompaktere Version des Hauptspiels – und das im Guten wie im Schlechten. Im Guten, weil die Spielsysteme alle wesentlich schneller eröffnet werden und man so schon nach kurzer Zeit in den vollen Genuss des Kampfsystems kommt, das durch ein paar Änderungen noch aktiver ist. Statt drei verschiedener Klingen führen Meister in *Torna* nun zwei in den Kampf. Allerdings können Meister und Klingen in *Torna* ihre Rollen tauschen, sprich Klingen dürfen nun auch selbst auf Gegner eindreschen

Die Nebenaufgaben in *Torna* erzählen meist kleinere Geschichten und/oder bringen euch weitere Facetten der Hauptfiguren näher.

Je mehr Nebenquests ihr abschließt, desto höheres Ansehen genießt ihr bei der Bevölkerung. Mit jeder neuen Ansehensstufe werden neue Quests freigeschaltet.

Das Kampfsystem wurde im Vergleich zu *Xenoblade Chronicles 2* um ein paar gelungene Neuerungen ergänzt, funktioniert in weiten Teilen aber genauso.



Wie in der Reihe üblich, erwartet euch in Torna eine weitläufige, abwechslungsreiche Spielwelt. Es macht richtig Spaß, alle einzigartigen Orte zum ersten Mal zu erkunden.

und Meister als Unterstützer fungieren. Darüber hinaus nehmen eure Charaktere in *Torna* nicht nur permanenten Schaden, sondern auch temporären, der als rote Portion im Lebensbalken dargestellt wird. Wenn ihr den aktiven Kämpfer in die hintere Position wechselt, wird der rote Anteil sofort geheilt, ähnlich wie in Tag-Team-Prügelspielen, wo dieses Feature meist auch zum Tragen kommt. Einen weiteren Anreiz zum regen Rollentausch bieten neue Fähigkeiten – von denen jeder Charakter eine einzigartige besitzt –, die beim Wechsel aktiviert werden und die sogar für Meistercombos genutzt werden können. Wenn Mythra von der hinteren in die vordere Position wechselt, wirft sie zuvor in die Luft geschleuderte Gegner zum Beispiel zu Boden und schließt somit eine Meister-Combo ab, ganz ohne den Einsatz einer ihrer normalen Skills. Durch diese und ein paar andere Neuerungen sind die Kämpfe noch kurzweiliger als im Hauptspiel.

Kein Zufallsfaktor, aber weniger Optionen

Angenehm sind auch zahlreiche kleinere Komfortverbesserungen wie die Möglichkeit, die Animation beim Sammeln von Rohstoffen abzukürzen oder hilfreiche Tipps, die das Freischalten von passiven Fähigkeiten in den Harmonieringen erleichtern. Durch die feste Heldengruppe müsst ihr euch zudem nicht mit dem Glücksfaktor beim Sammeln von neuen Klingen herumschlagen, der in *Xenoblade Chronicles 2* mitunter ausartete und dadurch zu Frust führte. Doch das hat natürlich auch eine Kehrseite, denn aufgrund der festen Gruppe entfällt die Möglichkeit zur Anpassung der Klingen an die eigene Taktik. Das Gleiche gilt für die klingenspezifischen Questreihen und Harmoniegespräche im Allgemeinen, die es beide in der Erweiterung nicht gibt. Einzig beim Rasten an Campingplätzen könnt ihr kleine Plauderszenen zwischen den Gruppenmitgliedern beobachten. Die sind aber sehr oberflächlich und greifen nur noch mal kürzlich passierte Szenen auf oder was als Nächstes ansteht. Wesentlich sinnvoller ist da das Crafting-System, mit dem ihr Verbrauchsgegenstände sowie dauerhafte Verbesserungen (schnellere Laufgeschwindigkeit etwa) aus gesammelten Rohstoffen herstellt.

Guter Umfang, ärgerliche Hürde

Das kompaktere Erlebnis spiegelt sich auch im Umfang wider, immerhin ist *Torna* kein Nachfolger, sondern eben „nur“ eine Erweiterung. Für die komplette Erkundung der beiden großen Konti-

Lora (links) ist anfangs mit Jin (rechts) auf der Suche nach ihrer Mutter, bevor sie schnell in mehr verwickelt werden.

An Feuerstellen könnt ihr kleine Gruppendialoge sehen, Items herstellen und übernachten, um Bonus-XP zu verteilen.

nente sowie das Abschließen der Haupthandlung und sämtlicher Nebenquests haben wir etwas über 25 Stunden gebraucht. Insbesondere das Erforschen der abwechslungsreichen, weitläufigen und atmosphärischen Spielwelt birgt wie schon im Hauptspiel einen großen Reiz – und das, obwohl nur einer der Kontinente völlig neu ist. Immer wieder wird man dafür belohnt, sich umzusehen, sei es durch gut versteckte Geheimpunkte, einzigartige Widersacher oder einfach nur die vielen Schatztruhen.

Wer dann noch nicht genug hat, kann noch vier sehr starke Bonusbosse herausfordern und einen zweiten Durchgang in „Neues Spiel +“ angehen. Eine Sache ist uns beim Durchspielen aber sauer aufgestoßen: Im hinteren Teil der Haupthandlung gibt es eine Stelle, an der es so lange nicht weitergeht, bis man sein Ansehen deutlich gesteigert hat. In *Torna* steigert ihr das Ansehen eurer Gruppe bei der Bevölkerung durch das Erledigen von Nebenaufträgen. Grundsätzlich ist das eine feine Sache, da die Nebenaufgaben meist interessante kleine Geschichten erzählen und auch oftmals weitere Facetten der Hauptfiguren zum Vorschein bringen. Doch diese künstliche Blockade – immerhin muss man an dieser Stelle zwingend mehrere Stunden in Nebenquests investieren – schadet dem ansonsten guten Spielfluss unnötig und man fühlt sich als Spieler in seiner Freiheit eingeschränkt.

Gute Erweiterung

Torna – The Golden Country setzt etwas andere Schwerpunkte und kommt wesentlich schneller zur Sache als *Xenoblade Chronicles 2*, bietet letztlich aber genau das, was man davon erwartet: Eine wirklich gelungene Erweiterung mit ordentlichem Umfang, einem exzellenten Soundtrack (mit diversen neuen Stücken!) und einigen frischen Akzenten. Als eigenständiges Spiel betrachtet kann *Torna* seinem großen Bruder *Xenoblade Chronicles 2* nicht das Wasser reichen, liefert aber auch dann gute Rollenspiel-Kost. **Viktor Eippert**

In *Torna* können Meister und Klingen ihre Rolle im Kampf wechseln. Das erlaubt weitere taktische Möglichkeiten.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Eine gelungene Erweiterung für eines der besten Japan-Rollenspiele der letzten Jahre“

Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country bietet genau die richtige Mischung aus Altbewährtem und Neuem. Ich war nach meiner etwa achtmonatigen *Xenoblade*-Pause sofort wieder drin und dank der Anpassungen an den Spielsystemen hatte ich gleichzeitig genug Neues zu entdecken. Dass *Torna* im Vergleich zum Hauptspiel deutlich kürzer ausfällt, fand ich sogar ganz angenehm, da es so nicht Gefahr läuft, sich abzunutzen. Die kürzere Spieldauer tut auch dem Handlungsfluss gut, da die Entwickler auf langatmiges Breittreten von Hintergrundinformationen verzichten und sich auf die wichtigsten Aspekte fokussieren. Jetzt bin ich schon richtig gespannt darauf, was Monolith Soft als Nächstes aufbieten wird. Ich würde mir ja eine Fortsetzung zu *Xenoblade Chronicles X* wünschen!

Xenoblade Chronicles 2: Torna

Termin: 14. September 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Monolith Soft
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 40 Euro (29,99 digital)

GRAFIK 7
Technisch wie das Hauptspiel kein Meisterstück, stilistisch dafür aber sehr gelungen.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch oder Japanisch/Deutsch
Die einprägsame Englisch-Vertonung sorgt für Atmosphäre und die Musik ist erneut grandios.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller
Torna steuert sich noch besser als das Hauptspiel.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (individualisierbar)
Das Prolog-Abenteuer funktioniert für sich genommen gut, wird mit Vorkenntnissen aber noch besser.

PRO / CONTRA
- ✚ Große, abwechslungsreiche Spielwelt, deren Erkundung belohnt wird
- ✚ Unterhaltsame Handlung, die eine gute Brücke zu *Xenoblade Chronicles 2* schlägt
- ✚ Überzeugende, gut vertonte Charaktere
- ✚ Kommt schnell in Fahrt
- ✚ Gelungene Anpassungen am Kampfsystem
- ✚ Hervorragender, vielseitiger Soundtrack
- ✚ Komfortverbesserungen zum Hauptspiel
- ✚ Viele, meist interessante Nebenaufgaben
- ✚ Nur seltene und sehr kurze Ladezeiten
- ➖ Die Spielsysteme können Einsteiger überfordern
- ➖ Nur ein komplett neuer Kontinent
- ➖ Technisch durchwachsen, vor allem mobil
- ➖ Camping-Plaudereien sind arg belanglos
- ➖ Handlung zündet ohne Vorkenntnisse des Hauptspiels nicht so gut
- ➖ Künstliche Story-Blockade, die reichlich Spieltempo rausnimmt

WERTUNG/FAZIT

83

***„Wer Xenoblade Chronicles 2* mochte, sollte die Erweiterung auf keinen Fall verpassen.“**

FIFA 19

Sportspiel Auch in diesem Jahr dürfen sich Switch-Besitzer über einen eigenen Ableger von EAs Fußballsimulation freuen. Wir haben getestet, was der Titel alles zu bieten hat.

Die Meister, die Besten, les grandes équipes, the champions“ – so schallt es uns nun auch in *FIFA 19* aus den Lautsprechern entgegen. Der neueste Ableger von EAs Fußballsimulation trumpft in diesem Jahr groß mit den Champions-League-Rechten auf. Aber spielt der Titel auch anderweitig auf Weltklasse-Niveau? Oder entpuppt er sich auf der Switch gar als billiger Abklatsch?

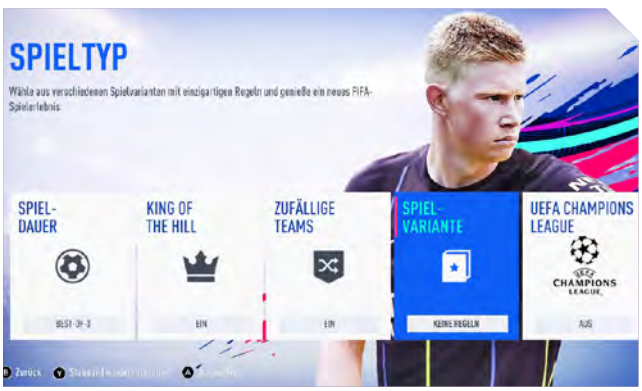
Zumindest beim Blick auf die gebotenen Inhalte macht das zunächst einmal nicht den Eindruck. Fußball-Fans dürfen sich in diesem Jahr auf zahlreiche Neuerungen freuen. *FIFA 19* ist so umfangreich wie kein Nintendo-Ableger jemals zuvor. Das zeigt bereits der neue Anstoß-Modus. Hier hat sich EA einige neue Spielvarianten ausgedacht, die für zusätzliche Abwechslung sorgen, zum Beispiel Survival- oder No-Rules-Matches. So bietet *FIFA* nun noch mehr Modifizierungsmöglichkeiten und natürlich jede Menge zusätzlichen Spielspaß. Alle neuen Modi sind gut gelungen, für das optimale Erlebnis müsst ihr aber natürlich gegen andere menschliche Spieler ran.

Der Glanz der Königsklasse

Weitere große Neuerung: die Champions League, die mit *FIFA 19* gleich in mehrere Spielmodi Einzug findet. Ihr könnt das Turnier nun eigenständig nachspielen oder im Karrieremodus um Erfolge in der Königsklasse des Fußballs kämpfen. Dabei erwarten euch nicht nur der Wettbewerb selbst, sondern auch die dazugehörigen Banner, Logos sowie die ikonische Hymne.

Die Präsentation auf der Switch hat uns richtig gut gefallen. Die Champions League wird authentisch dargestellt und überzeugt mit einer packenden Atmosphäre. Die Fans im Stadion machen ordentlich Stimmung – das kommt in *FIFA 19* dank des tollen Sounddesigns auch richtig gut rüber. Wenn die Ränge der legendären Anfield Road ihren Song „You'll never walk alone” anstimmen, ist das ein echter Gänsehaut-Moment. Da ist es auch verzeihlich, dass sich der spiele-

FIFA 19 **fühlt sich auf der Switch schon ziemlich flüssig an – uns fehlte aber hier und da noch die nötige Präzision im Aufbauspiel.**



Der neue Anstoß-Modus bietet zahlreiche Modifizierungsmöglichkeiten. Leider lassen sich die verschiedenen Match-Varianten aber nur lokal gegeneinander spielen.

rische Mehrwert der UEFA-Wettbewerbe eher in Grenzen hält. Schließlich gibt es in *FIFA 19* ganz andere Bereiche, an denen Kritik viel eher angebracht wäre.

Dazu gehört zweifelsohne der Karrieremodus. Der wurde im neuen Ableger nämlich recht stiefmütterlich behandelt. Nennenswerte Änderungen sind uns keine aufgefallen. Ganz im Gegenteil: Die Switch-Fassung hat im Vergleich zu den Versionen für PS4, Xbox One oder PC sogar deutliche Defizite. Auf die interaktiven Transferverhandlungen müsst ihr noch immer verzichten, genauso wie auf die neue Transfer- oder Teamzentrale. Insgesamt wirkt das Karriere-Menü bei Nintendo etwas altbacken und erinnert eher an die ausgediente Übersicht vergangener Jahre. Zudem fehlen der Ultimativ-Schwierigkeitsgrad und das neue Dynamic-Tactics-Feature.

Inhaltliche Defizite

Auch anderweitig müssen Switch-Spieler ein paar Abstriche machen. Die abgespeckte Version von EAs Fußballsimulation kommt erneut ohne den Story-Modus The Journey daher. Dieser war mit der für die Hybrid-Konsole genutzten Ignite Engine einfach nicht umsetzbar. Nintendo-Spieler bleiben also leider im Unklaren darüber, wie das Abenteuer um Youngster Alex Hunter zu Ende geht. Im Ultimate-Team-Modus sucht ihr zudem vergebens nach Division Rivals oder den Squad Battles, die es auf PC und den anderen Konsolen bereits seit vergangenem Jahr gibt.

In Sachen Gameplay rangiert die Switch-Version ebenfalls in einer anderen Liga. Der Switch-Kick spielt sich zwar flüssig, kommt aber nicht an den Realismus der anderen Fassungen heran. *FIFA 19* fühlt sich auf der Switch wesentlich arcadiger an. Flinke Akteure haben einen klaren spielerischen Vorteil. Dribbeln und Passen sind zudem nicht so authentisch wie beim „großen Bruder“ und gingen uns etwas schwerer von der Hand. Unser größter Kritikpunkt ist aber die fehlende Präzision im Aufbauspiel. Bälle zum Mitspieler verhungern gerne mal auf halbem Weg. Gerade lange Zuspiele finden nur

Grafisch kann die Switch-Version natürlich nicht ganz mit den Ablegern für PC, PS4 oder Xbox One mithalten, macht aber dennoch eine ordentliche Figur.

selten ihr angepeiltes Ziel. Das macht besonders das Spiel über die Außenbahnen kompliziert, da sich Flanken nicht so genau in den Strafraum schlagen lassen. Ein koordiniertes Zusammenspiel ist nur begrenzt möglich.

Beim Torschuss führt EA das Abschlusstiming ein. Das soll für mehr Kontrolle und zusätzliche Optionen beim Torschuss sorgen. Wie das funktioniert? Nachdem ihr den A-Knopf ein erstes Mal gedrückt habt, um den Schuss zu beginnen, bekommt ihr eine zweite Leiste über dem Kopf eures Spielers angezeigt. Durch einen erneuten Druck auf die Schusstaste müsst ihr hier genau den grünen Bereich treffen. Gelingt euch das, verleiht ihr dem Ball noch einmal zusätzliche Power. Eine gute Grundidee – mit einem kleinen Makel. Besagte Leiste seht ihr nur, wenn das Trainer-Overlay eingeschaltet ist.

Gameplay-Mix aus Alt und Neu

Kaum merklichen Einfluss auf das Spielgeschehen haben hingegen die authentischen Spielstile. Diese sollen eigentlich positive Auswirkungen auf die KI eurer Akteure haben und es ermöglichen, euer Spiel an Taktiken der realen Fußballelite zu orientieren. Das berühmte Tiki-Taka des FC Barcelona vermag aber nicht aufzukommen. Stattdessen weigern sich eure Kicker teilweise, freie Räume zu erkennen und Vorstöße zu starten. So fühlten wir uns teilweise an das Spielgefühl von *FIFA 16* erinnert.

Optisch ist der Titel dafür das bisher schönste *FIFA* für die Switch. Dank neuer Grafik-Pakete wird die Bundesliga nun etwa authentisch in Szene gesetzt. Spieler und Stadien sind so realistisch wie nie zuvor. Zudem wirken die Bewegungen auf dem Rasen nun noch mal ein Stück flüssiger. Im Vergleich zu den großen Versionen müssen Switch-Besitzer aber natürlich ihre Ansprüche etwas nach unten schrauben. Hier und da gibt es unscharfe Spielermodelle, gerade im TV-Modus fehlt es oft an Details. Auf größeren Fernsehern wirkt der Titel sehr grobkörnig. Dafür läuft *FIFA 19* aber stets ruckelfrei.

David Benke

***FIFA 19* bietet nun noch mehr Optionen in der Offensive. Mit dem Abschlusstiming verleiht ihr euren Schüssen noch einmal zusätzliche Durchschlagskraft.**

MEINUNG
David Benke

„Gutes Sportspiel für die Switch – mit den anderen Versionen aber nicht vergleichbar“

FIFA 19 macht auf der Switch einen soliden Eindruck. Fußball-Fans bekommen hier wirklich einiges geboten. Punkten kann der Titel besonders durch seinen durchaus ansehnlichen Umfang, die zahlreichen Lizenzen sowie die tolle Präsentation. Gerade die Champions League, aber auch andere große Wettbewerbe wie die Bundesliga werden hier richtig schön in Szene gesetzt. Ärgerlich sind bloß das teils altbackene und unpräzise Gameplay sowie die zahlreichen fehlenden Features im Vergleich zur „großen“ Version. Das trübt das sonst anständige Gesamtbild. Nichtsdestotrotz gilt: Wer auch auf seiner heimischen Nintendo-Konsole mal den Ball über den virtuellen Rasen jagen möchte, für den stellt *FIFA 19* eine echt ernst zu nehmende Alternative dar.

FIFA 19

Termin: 28. September 2019
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: EA Canada, EA Romania
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 55 Euro

GRAFIK 7
Champions League und Bundesliga sehen dank Grafik-Paketen richtig toll aus. Auch die Spieler machen von Nahem eine gute Figur. Aus der Distanz erscheint das Spielgeschen aber etwas detailarm und unscharf.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch
FIFA 19 überzeugt mit einer tollen Soundkulisse und einem abwechslungsreichen Sountrack. Nur die Kommentatoren haben noch etwas Luft nach oben.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller
Eine präzise Steuerung ist mit den kleinen Joy-Cons nur bedingt möglich. Zudem sorgt das Abschlusstiming gerne mal für Slapstick-Momente, wenn man versehentlich zweimal die Schusstaste drückt.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis Schwer (6 Stufen)
Karriere- und Utimate-Team-Modus bieten einige Singleplayer-Optionen, lassen große Neuerungen aber vermissen. Schade ist das Fehlen von The Journey.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2-4
In *FIFA 19* könnt ihr nun online gegen eure Freunde antreten. Der überarbeitete Anstoß-Modus bietet auch offline jede Menge Multiplayer-Spaß.

PRO / CONTRA
- ✚ Champions und Europa League jetzt spielbar
- ✚ Tolle Inszenierung mit Logos und Hymne
- ✚ Mehr Multiplayer-Optionen durch die Lokalen Saisons und den neuen Anstoß-Modus
- ➖ Gameplay teilweise etwas altbacken
- ➖ Grafik im TV-Modus unscharf und detailarm
- ➖ Viele fehlende Inhalte und Features

WERTUNG/FAZIT

78

„Gut für unterwegs, Fußball-Fanatiker greifen aber besser zur ‚großen‘ Version.“

NBA 2K19

Sportspiel Offline die derzeit beste Sportsimulation, online ein Desaster – so lässt sich der 2019er-Jahrgang der *NBA 2K*-Reihe kurz und knapp beschreiben.

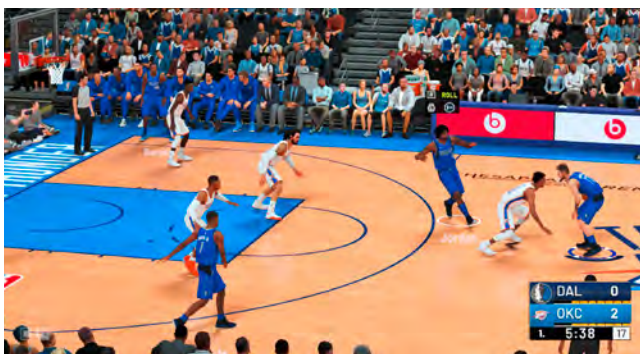
Mit über zehn Millionen verkauften Einheiten ist *NBA 2K18* der erfolgreichste Teil der Franchise-Geschichte. Gleichzeitig straften Fans die Sportsimulation aufgrund der omnipräsenten Mikrotransaktionen mit einem Metacritic-Score (PS4) von 1.6 ab, auf Steam lesen sich die über 12.000 Reviews größtenteils negativ. Wir nehmen es gleich vorweg: Auch am frisch erschienenen 2019er-Jahrgang von *NBA 2K* werden sich die Geister scheiden. Während sich Solisten über den enormen Umfang, die TV-reife Inszenierung und das im Detail verbesserte Gameplay freuen, ärgern sich Online-Ballerer über die weiterhin vorhandenen Pay-2Win-Elemente.

Erst China, dann die NBA

Der neue Story-Modus von *NBA 2K19* hört auf den Namen „The Way Back" und lässt unser Alter Ego auf der Karriereleiter in Richtung NBA einen Umweg über China (hier sprechen die Kommentatoren Mandarin, genial!) und die G-League gehen, nachdem er beim Draft von keinem Team ausgewählt wurde. Ob es die Charaktererstellung zu Beginn ist, die Inszenierung des Drumherums oder die Qualität vieler Dialoge: Im Vergleich zum letzten Jahr konnten sich die Entwickler spürbar steigern. Die Handlung geht für ein Sportspiel unterm Strich okay, auch wenn es einige unlogische Situationen gibt und uns unser „Held" mit seiner weinerlichen Art stellenweise nervt. Gut, dass man die Sequenzen auf Wunsch abbrechen kann; sobald der Traum von der NBA wahr geworden ist, fährt der Story-Aspekt eh zurück und die Charakterprogression rückt in den Fokus. Wer einen guten Vertrag bei seinem Team abschließt und Nebenaktivitäten meistert, verdient deutlich mehr Einheiten der Ingame-Währung VC als im letzten Jahr. Dennoch dauert es, bis wir uns eine hohe Durchschnittswertung erspielt haben. Falls ihr parallel VC für kosmetischen Kram ausgeben wollt, müsst ihr umso mehr grinden und euch in Geduld üben, oder eben die Geldbörse zücken. Immerhin: Frisuren gibt's jetzt kostenlos!

Immenser Umfang

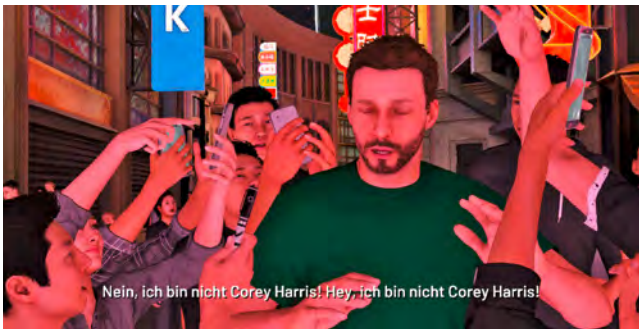
Wenn wir im Karriere-Modus unser Apartment verlassen, landen wir in unserem Viertel. Hier finden wir Streetball-Courts, Geschäfte, Fitnesszentren oder auch den Zugang zu abgedrehten Minispielen wie Trampolinball. Es nervt zwar, dass wir die Features nicht einfach über ein Menü auswählen dürfen, doch fällt die Zone immerhin kompakter aus als im letzten Jahr. Von hier aus starten wir übrigens nicht nur den 5vs5-Modus Pro-Am (endlich mit privatem Matchmaking), wir können auch



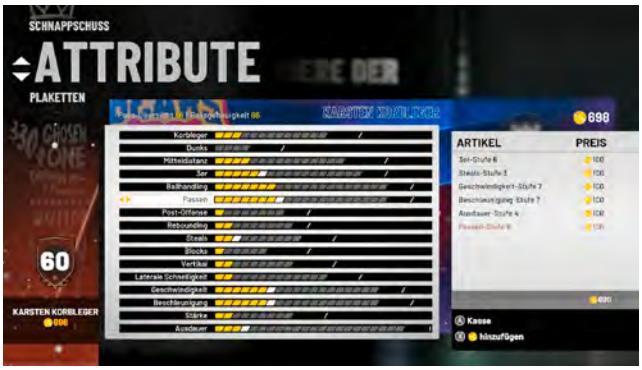
Die Verteidigung agiert stark verbessert, doch mit einem Pick-and-Roll-Spielzug können wir unseren abrollenden Mitspieler freispielen.

Im neuen Modus Triple Threat von Mein Team führt ihr NBA-Stars in kurzweilige 3vs3-Partien gegen die CPU oder andere Spieler.

eine Crew für 3vs3-Partien aufbauen, für sie eigene Trikots entwerfen und an Turnieren teilnehmen. Ergänzt werden diese Modi und die bereits erwähnte Karriere durch die aus den Vorgängern bekannten Blacktop, 2KU, Mein Team und Meine Liga. Bei letztgenanntem Modus steht euch erneut eine Story-Variante zur Verfügung, die euch mit langen, dröge inszenierten und zudem nicht vertonten Dialogen torpediert. Spart euch das! Wer jede Facette der Liga kontrollieren will, findet in der normalen Liga-Version sein Glück. Zumal wir endlich Zugriff auf diverse alte Draft-Jahrgänge haben und damit die NBA-Geschichte neu schreiben können. Neues winkt auch in Mein Team, etwa der Modus Triple Threat, in dem wir drei Spieler unserer Sammlung gegen die besten Trios der NBA oder menschliche Widersacher führen. Den Kader und das ganze Drumherum bauen wir erneut über Kartenpakete auf, die wir uns erspielen oder kaufen können – ähnlich wie bei Ultimate Team in *FIFA*. Wer scharf auf die Online-Modi ist, braucht zwingend eine Mitgliedschaft bei Nintendo Switch Online!



Wer will, kann die schick inszenierten Sequenzen jederzeit abbrechen. Die Story ist jedoch nicht so peinlich wie im letzten Jahr.

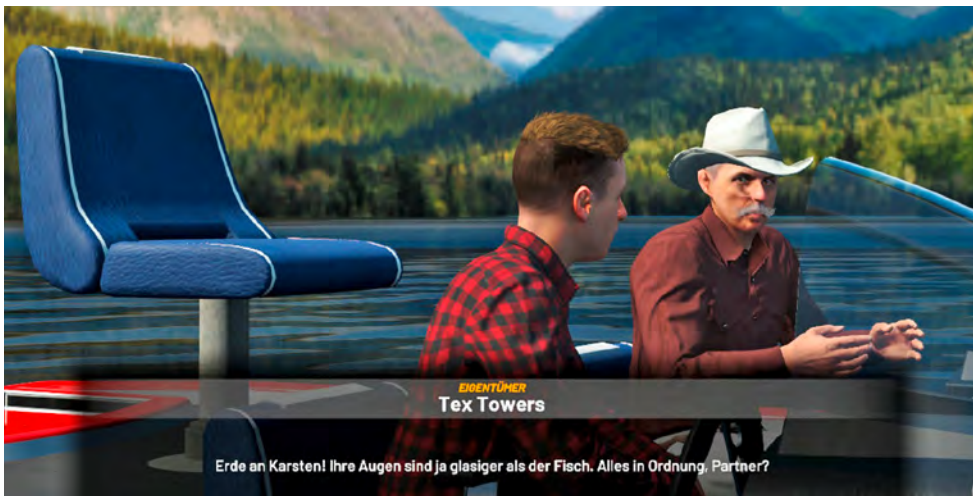


Die Mikrotransaktionen sowie die Ingame-Währung VC sind in *NBA 2K19* leider allgegenwärtig. Das trübt besonders online den Spielspaß.

Fortschritt auf dem Court

Fast jeder einzelne Modus besitzt das Potenzial für Hunderte Stunden Spielspaß. Laune macht das Spiel jedoch speziell Basketball-Fans, die Partien gegen die CPU bevorzugen. Auch weil *NBA 2K19* in Sachen Inszenierung auf und abseits des Courts die Referenz bleibt und die Entwickler es darüber hinaus geschafft haben, das Gameplay weiter zu verbessern: Die neue Entfesselt-Option lässt uns etwa für kurze Zeit auf dem Feld heiß laufen, wenn wir mehrere zu unserem Spielstil passende Aktionen erfolgreich durchführen. Außerdem reagiert die Verteidigung deutlich klüger auf Angriffsversuche, weswegen wir häufiger mit Blöcken arbeiten und Spielzüge laufen lassen, um das Bollwerk zu knacken. Von diesen Verbesserungen profitieren natürlich auch die Online-Modi. Doch leiden die zu sehr unter dem Einfluss der Mikrotransaktionen, um wirklich Spaß zu machen. Schade, denn ansonsten haben wir es hier mit einer fast perfekten Portierung für die Switch zu tun. Einzig die Ladezeiten fallen recht lange aus und ihr benötigt eine microSD-Karte, um die fast 40GB zu stemmen, die *NBA 2K19* verschlingt.

Karsten Scholz



Auch für den Liga-Modus gibt es eine Story-Variante, die wir euch aufgrund der drögen Inszenierung aber nicht empfehlen.

MEINUNG
Karsten Scholz

„Klasse Basketballsimulation, doch trüben Mikrotransaktionen den Spielspaß."

Nach dem Shitstorm im letzten Jahr hatte ich gehofft, dass 2K Sports den Einfluss der VC in *NBA 2K19* spürbar minimieren wird. Stattdessen verdiene ich jetzt halt etwas mehr VC pro investierter Stunde und kann die Dienste des Barbiers kostenlos nutzen. Der Grind in der Karriere und Pay2Win in den Online-Modi bleiben. Allen Multiplayer-Fans kann ich *NBA 2K19* daher nicht guten Gewissens empfehlen. Ganz anders sieht es aus, wenn ihr euer Lieblingsteam zur Meisterschaft führen, gemächlich die Karriere erleben oder das Schicksal der Liga bestimmen wollt. Umfang und Inszenierung suchen plattformübergreifend ihresgleichen, zudem hat *NBA 2K19* auch spielerisch wieder einen Schritt nach vorne gemacht. Seht meine Wertung daher als den Versuch, beide Extreme unter einen Hut zu bekommen.

NBA 2K19

Termin: 11. September 2018
Hersteller: 2K Sports
Entwickler: Visual Concepts
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 9
Die Versionen für PS4, Xbox One und PC sehen hübscher, schärfer, knackiger aus. Doch auch auf der Switch macht *NBA 2K19* eine tolle Figur.

SOUND 10
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die besten Kommentatoren des Sportgenres treffen auf einen Soundtrack, der in die Beine geht.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Mit den Joy-Cons brauchten wir eine Weile, bis wir die komplexe Steuerung von *NBA 2K19* so unter Kontrolle hatten, wie auf den anderen Plattformen. Abseits des Handheldmodus empfehlen wir den Pro Controller.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (5 Stufen)
Schon mit den Solo-Modi kann man Hunderte unterhaltsamer Stunden verbringen. Schade nur, dass sich die Karriere ohne Geldinvestition so grindig anfühlt.

MEHRSPIELER 4
Spieler online: 1v1, 3v3 oder 5v5 **Spieler offline:** 2-4
Auch online habt ihr jede Menge Möglichkeiten, euch auf dem Court zu beweisen. Der Einfluss der Mikrotransaktionen auf die Stärke eures Teams trübt den Spielspaß jedoch gewaltig. Lokal könnt ihr mit bis zu drei Freunden ran, aber jeder an seiner eigenen Switch.

PRO / CONTRA
- ++ Unfassbarer Umfang
- \+ Sinnvolle Gameplay-Verbesserungen
- \+ Fantastische TV-Atmosphäre
- \+ Technisch einwandfreie Portierung
- – Grindiger Fortschritt im Karriere-Modus
- – Lange Ladezeiten, hoher Speicherbedarf
- –– Pay2Win durch Mikrotransaktionen

WERTUNG/FAZIT

75

„Spielerisch so gut und wegen Pay2Win gleichzeitig so schlecht – enttäuschend."

NINTENDO LABO TOY-CON 03 FAHRZEUG-SET

Switch

Action Es darf wieder gebastelt werden: Nintendo Labo startet mit dem bisher stärksten Papp-Paket in die dritte Runde.

Der dritte Pappstreich für Nintendo Switch: Die ersten beiden *Labo*-Bausets boten ein interessantes Konzept, fielen allerdings spielerisch so mager aus, dass sie kurz nach der Fertigstellung der Karton-Geräte bei den meisten Spielern wohl relativ schnell in den Abstellschrank wanderten. Das dritte *Toy-Con*-Set, welches sich vollkommen um Fahrzeuge dreht, will gameplaytechnisch mehr hermachen und wartet sogar mit einer frei erforschbaren offenen Welt auf. Tatsächlich steckt diesmal deutlich mehr drin im Papp-Paket, wenngleich der Fokus auf eine junge Zielgruppe erneut offensichtlich ist.

Stundenlanger Bastelspaß

Bevor gespielt werden kann, ist freilich erneut unser Bastel-Talent gefragt. In vielen, vielen Einzelschritten gilt es, ein Lenkrad, einen Steuerknüppel, ein Fußpedal, ein U-Boot-Steuerrad sowie diverse kleinere *Labo*-Einheiten zusammenzustecken. Das geht ganz schön in die Zeit. Wie damals beim *Roboter-Kit* saßen wir gut fünf Stunden im Meetingraum unserer Redaktion und zogen dabei angesichts des Karton-Chaos um uns herum jede Menge fragende Blicke auf uns. Zum Glück macht das Basteln echt Spaß! Einerseits, weil die einzelnen Papp-Teile, Schnüre, Gummibänder und Aufkleber sehr präzise verarbeitet sind, sodass man nie mit Gewalt arbeiten muss oder etwas lose dahinschlenkert. Andererseits, weil die via Switch-Software aufrufbaren interaktiven Tutorials (leider nicht überspringbar, auch dann nicht, wenn man mit bereits zusammengebautem *Labo* einen neuen Speicherstand anfängt) nicht nur extrem detailliert verfasst und perfekt illustriert, sondern auch mit jeder Menge Witz und Charme versehen sind. Ganz egal, ob man alleine ranmuss oder etwa zusammen mit dem Sohnemann oder dem Töchterchen baut, der größte Spaß am *Labo*-Paket findet sich wieder einmal an dieser Stelle.

Ab auf die Insel

Doch irgendwann ist man fertig und dann steht einem, wie gesagt, eine offene Spielwelt zur Erkundung frei. Wahlweise können wir hier mit einem Auto, einem Flugzeug oder – Gewässer vorausgesetzt – mit einem U-Boot auf Erkundungstour gehen. Während sich Auto und Flugzeug für Bewegungssteuerungsverhältnisse präzise kontrollieren lassen, geht das Konzept beim U-Boot nicht vollends auf. Hier kontrolliert man die Antriebsdüsen des Gefährts einzeln, was umständlich ist und nicht allzu viel Spaß macht. Egal mit welchem Gefährt, es erwartet uns eine Liste an Aufgaben, die

Die virtuelle Bastelanleitung ist schon wie in den bisherigen Sets toll gelungen. In witzig geschriebenen Texten wird wirklich jedes kleinste Detail haargenau erklärt.

Das Erkunden der Insel mit dem Auto macht dank der überraschend vielseitigen Steuerung Spaß. Die Aufgaben, die es zu erledigen gilt, kommen aber sehr rudimentär daher.

es zu bestehen gilt, sowie Gegenständen, die gefunden und aufgesammelt werden müssen. Spielerisch ist das zwar reichlich simpel, macht aber durchaus Laune. Bis man alle Aufgaben bestanden und alle Items aufgeklaubt hat, vergeht einige Zeit. Schön auch, dass das Lenkrad recht komplexe Manöver zulässt und dass alle Eingaben sehr genau erkannt werden.

Weg von der Insel

Abseits dieses primären Spielmodus können wir uns in einer Art Matchbox-Rennen nur mit Fußpedal beweisen, Rennen fahren, in der Rallye über Stock und Stein donnern, uns Gefechte mit anderen Gefährten liefern und unsere motorisierten Untersätze farblich verschönern. Sehr nett, wenngleich nichts davon langfristig unterhält und auch hier keinerlei Herausforderung geboten wird. Schade ist zudem, dass die in manchen Modi angebotene Mehrspieler-Option nicht mehr als ein Beiwerk ist und zudem erfordert, dass man mehrere *Fahrzeug-Sets* besitzt, um sie erleben zu können. Wer will, darf auch wie in den anderen Sets in mehreren schön präsentierten Making-ofs genau sehen, wie und warum die einzelnen *Labo*-Teile funktionieren, sowie sich in der Toy-Con-Garage, einem Editor, mittels eines sehr komplexen Systems daran machen, selbst Routinen für die Joy-Cons zu ersinnen. Das werden wohl nur wenige tun, alle anderen erleben hier harmlosen, aber netten Papp-Zeitvertreib. **Lukas Schmid**

Die Fortbewegung via Flugzeug, obgleich simpel, machte uns beim Testen am meisten Spaß. Lediglich das häufige Nachtanken ging uns relativ bald auf die Nerven!

Die U-Boot-Steuerung kommt anders daher als die von Auto und Flugzeug, aber leider auch schlechter. Das Bedienen der Schubdüsen funktioniert zu unpräzise.

Der Mehrspielermodus des Spiels erfordert, um ihn richtig zu genießen, mindestens zwei vollständige Fahrzeug-Sets. Viel Aufwand für wenig Spaß!

In einer Handvoll Zusatzspielmodi darf man etwa Rennen fahren, eine Art Matchbox-Auto befehligen und noch einiges mehr.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nach wie vor spielerisch ungemein simpel, aber trotz allem auch recht unterhaltsam."

Anders als bei den anderen beiden *Labo*-Sets vergeben wir diesmal eine Wertung. Warum? Weil hier deutlich mehr Spiel drin steckt als im *Multi-Kit* und im *Robo-Kit*. Die Idee mit der Insel, die mit verschiedenen Gefährten erforscht werden kann, erinnert mich an *Pilotwings Resort* für den Nintendo 3DS – ein Spiel, mit dem ich viel Spaß hatte! Trotz allem, allzu viel Substanz hat der ganze Spaß dennoch nach wie vor nicht. Nach ein paar Stunden hat man alles auf der Insel gesehen, ohne vor irgendeine ernst zu nehmende Herausforderung gestellt worden zu sein. Und die zusätzlichen Spielmodi sind eine nette Bereicherung, aber nichts, in das man sich allzu sehr vertiefen kann. Die Toy-Con-Garage ist zudem wieder einmal ein cooles Feature, aber zu komplex, als dass ich mich da hineinfuchsen möchte.

Nintendo Labo Toy-Con 03: F...

Termin: 14. September 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 6
Kunterbunt und ganz nett anzusehen. Die Möglichkeiten der Switch werden aber nicht ansatzweise genutzt.

SOUND 7
Sprache/Text: -/Deutsch
Toll geschriebene Erklärbär-Tutorials. Keine Sprachausgabe, belanglose, aber nette Melodien allenthalben.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Joy-Cons, Touchscreen, HD Rumble, Gyrosensor, Infrarotsensor
Setzt voll auf Bewegungssteuerung, die gut, aber nicht perfekt funktioniert – vor allem im U-Boot-Modus.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Eine frei zu erforschende Insel voller Aufgaben und diverse sekundäre Spielmodi sorgen dafür, dass man hier nicht ewig, aber doch eine Zeit lang beschäftigt ist.

MEHRSPIELER 4
Spieler online: - **Spieler offline:** 4
Manche Modi können kompetitiv erlebt werden, entsprechende Papp-Hardware vorausgesetzt. Belanglos.

PRO / CONTRA
- ++ Unterhaltsames Basteln
- \+ Relativ großer Umfang
- \+ Gut gemachter Abenteuer-Modus
- \+ Rasanter Fahrzeug-Wechsel
- − U-Boot-Steuerung zu ungenau
- − Uninspirierter Mehrspielermodus
- − Spielerisch sehr simpel
- − Wenig Wiederspielwert
- − Bau-Anleitungen nicht überspringbar

WERTUNG/FAZIT

70

„Noch immer macht für allem das Basteln Spaß, doch auch der Gameplay-Part taugt."

FINAL FANTASY XV PE

Rollenspiel Das erste *Final Fantasy* der Hauptreihe seit Jahren ist in einer spieltechnisch abgespeckten Version endlich mal wieder auf einer Nintendo-Konsole spielbar.

Prinz Noctis und seine Freunde befinden sich in der Bredouille: Erst lahmt ihr fahrbarer Untersatz, dann wird auch noch die Heimatstadt des Thronfolgers in Schutt und Asche gelegt. Ersteres lässt sich schnell verschmerzen und beheben, Letzteres nicht. Das Imperium Niflheim greift das Königreich Lucis an und bringt es unter seine Kontrolle. Noctis muss sich inneren wie äußeren Dämonen stellen, um seinem Volk wieder Frieden zu bringen.

Das in etwa ist die Kurzfassung der tragischen und düsteren Geschichte von *Final Fantasy XV*, die sich seit November 2016 unter anderem auf der Playstation 4 erleben lässt und die es nun in der inhaltlich wesentlich unkomplizierteren *Pocket Edition* auch auf einer Nintendo-Konsole gibt. Das ist ein kleines Wunder angesichts der Tatsache, dass das letzte *Final Fantasy* der Hauptreihe für Nintendo-Fans zuletzt 2008 spielbar war!

Niedlicher Look

Unter allen Änderungen im Vergleich zum Original fällt natürlich die Comic-Grafik auf, in der Noctis sowie die Spielwelt dargestellt werden. Der vereinfachte Look frisst dank ursprünglicher Optimierungen für Mobilgeräte kaum Ressourcen, entsprechend kommt es auch auf Konsolen in hektischen Szenen nicht zu Rucklern. Das Laden dauert auf der Switch gefühlt eine Spur zu lang. Dazu gibt's Abstriche an der Inszenierung der Story um den royalen Spross selbst. In der *Pocket Edition* sind zwar sämtliche Sprachaufnahmen enthalten, die es auch im großen Original gibt, doch die Münder der Charaktere bewegen sich nicht, und das lässt den Zuschauer selbst in emotionalen Szenen irgendwie kalt.

Sei's drum, alles, was ihr in *Final Fantasy XV* auf die Ohren bekommt, fantastische Musik und exzellente Sprecher, steckt auch in der *Pocket Edition*. Cool, dass ihr in der Version verschiedene Sprachen für Bildschirmtexte und Tonausgabe einstellen dürft. Weniger cool: Schon in der „großen" Version des Rollenspiels kam es zu unnatürlich stillen Momenten, die es auch in der *Pocket Edition* gibt. Szenen, in denen noch nicht einmal Umgebungsgeräusche für Atmosphäre sorgen. Schade.

Abgespecktes Abenteuer

Die Inhalte der *Pocket Edition* sind aufs Wesentliche reduziert. Die Hauptkampagne ist in zehn Kapitel unterteilt, durch die ihr den Prinzen und seine Kumpels recht problemfrei in jeweils ein bis anderthalb Stunden jagt. Es gibt

Anders als im Hauptspiel wollt ihr nicht hinter, sondern vor dem Gegner stehen, um möglichst oft vom Schadensboost der Parade-Attacke zu profitieren.

Das Fertigkeitensystem ist sehr viel übersichtlicher als im Original – ihr solltet unbedingt Punkte verteilen, um Kämpfe schneller beenden zu können.

kaum Nebenquests. Diese beschränken sich darauf, in einem kleinen Gebiet nach Schätzen zu suchen, die euch beim Händler Gil für bessere Waffen einbringen. Für Missionen und Kämpfe erhaltet ihr Erfahrungspunkte, die wiederum für Level-ups der Reisetruppe sorgen.

Übrigens: Ihr entscheidet nicht selbst, wann das illustre Quartett levelt. Das passiert immer, wenn ihr einen bestimmten Missionsschritt erreicht habt und das System automatisch speichert. Die Stufenaufstiege selbst bringen euch Fertigkeitspunkte (FP) ein, die ihr in einen Talentbaum steckt. Wer keinen Bock auf die unausweichlichen Kämpfe gegen Puddings, Taoties und Konsorten hat (auf das Kampfsystem kommen wir gleich noch zu sprechen), findet bei den Fertigkeiten einige extrem starke Buffs für Noctis' Kampfeskraft. Es empfiehlt sich etwa, die Magie aufzuwerten, sodass ihr Feura, Eisra und Blitzra einsetzen könnt, um nervige Gegner schon zu Beginn des Scharmützels in die ewigen Jagdgründe zu bomben.

Chocobos, wie ihr sie noch nie erlebt habt! Ihr schaut den Charakteren drei Minuten beim Labern zu. Selbst steuern ist nicht, auch nicht im Auto.

Neben Beschwörungen wurden auch Warpen, Magie, Königswaffen und Armiger in die *Pocket Edition* übernommen – funktioniert alles ziemlich gut!

Zwo, eins, warp

Das aktive Kampfsystem aus *FF XV* wurde in die *Pocket Edition* übersetzt, inklusive Warp-Angriffen, mit denen ihr auf Knopfdruck und auf Kosten von Magiepunkten zu entfernten Gegnern auf anderen Ebenen springen könnt. Ihr kontrolliert lediglich Noctis. Stärkere Fähigkeiten seiner Freunde könnt ihr ab und zu per Prompt auslösen. Selbiges gilt für die wuchtigeren Königswaffen, die ihr im Verlauf des Spiels sammelt, für Zauber, für die mächtige Armiger-Attacke sowie für Beschwörungen. Allerdings habt ihr nicht gleich von Beginn an Zugriff auf all diese Skills, das wäre ein wenig überwältigend. Stattdessen werdet ihr peu à peu mit neuen Fähigkeiten vertraut gemacht, die euch das Heldenleben nach Aktivierung einer bestimmten Tastenkombination leichter machen.

Alles in allem ist die *Pocket Edition* die Essenz von *Final Fantasy XV*, nämlich die Hauptkampagne. Das lohnt sich für diejenigen, die die Story des 15. *Final Fantasy* nachholen wollen und sich an erzählerischen Schwächen sowie an der simplen Grafik nicht stören.

Susanne Braun

Der Kampf ist bei großen Gegnergruppen chaotisch, weil sich die Mitstreiter nicht gezielt steuern lassen.

MEINUNG
Susanne Braun

„Zum Nachholen der Story lohnt sich die abgespeckte *FF XV*-Version."

Kickt die offene Spielwelt, schmeißt Jagden und Dungeons raus, was bleibt dann von *Final Fantasy XV*? Richtig, die Story. Diese bringt die *Pocket Edition* im knuffigen Comic-Look ganz gut rüber – ohne das ganze Drumherum, welches aus dem Originalspiel einen Rollenspiel-Brocken, in den 60+ Stunden Spielzeit geflossen sind, gemacht hat. Die Entwickler haben die richtigen Entscheidungen getroffen, welche Spielelemente übernommen werden sollten und welche nicht. Das aktive (wenn auch immer noch ziemlich chaotische) Kampfsystem ist genauso erhalten geblieben wie die tolle Sprachausgabe, die wunderschöne Musik und eine reduzierte Variante des Fertigkeitensystems. Dafür gibt's aber Abzüge in der Atmosphäre: Die Charaktere bewegen nicht einmal ihre Münder und erzählerische Schwächen der Story fallen nun noch ein bisschen stärker auf.

Final Fantasy XV PE HD

Termin: 14. September 2018
Hersteller: Square Enix
Entwickler: Square Enix
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 29,99 Euro

GRAFIK 5
Der Comic-Stil ist recht hübsch anzusehen, allerdings nicht besonders detailreich. Nichtsdestotrotz sehr charmant umgesetzt.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch
Die tollen Stimmen und die großartige Musik wurden aus dem Original übernommen. Die Welt wirkt aufgrund von absoluter Stille manchmal sehr leblos.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung ist eingängig und nicht zu kompliziert; jede neue Angriffs- oder Interaktionsoption wird übersichtlich erklärt.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Es ist nahezu unmöglich, dass Noctis ins Gras beißt; seine Freunde helfen ihm immer auf die Beine. Die Kämpfe sind mitunter etwas chaotisch.

PRO / CONTRA
- ++ Putziger Grafikstil
- ++ Fertigkeitensystem wurde entschlackt, bietet sehr viel Übersicht
- ++ Kampfsystem immer noch aktiv und bisweilen immer noch chaotisch
- + Tolle Sprecher und die fantastische Musik aus dem Original
- + Eingängige, unkomplizierte Steuerung
- + Story in zehn bis zwölf Stunden durchspielbar
- – Leblos wirkende Spielwelt
- – – Nebenquests sind nicht besonders spannend
- – – Comic-Figuren können das emotionale Gewicht der Story nicht wirklich transportieren.

WERTUNG/FAZIT

80

„Erstes *Final Fantasy* seit Jahren auf einer Nintendo-Konsole – schlicht aber spaßig!"

HYPER LIGHT DRIFTER SPECIAL EDITION

N-ZONE Switch HIT

Nur als Download erhältlich!

Action-Adventure Mit *Hyper Light Drifter* schafft es ein weiterer großartiger Port auf die Nintendo Switch. Warum sich mutige Abenteurer die Reise des Drifters nicht entgehen lassen dürfen.

Es spielt sich so, als hätte man die besten Teile aus *Zelda: A Link to the Past* und *Diablo* entnommen und weiterentwickelt." Mit diesen Worten präsentierte Alex Preston 2013 sein Projekt *Hyper Light Drifter* auf Kickstarter, bevor es drei Jahre später schließlich veröffentlicht wurde. Das Action-Adventure, das sich seitdem großer Beliebtheit erfreut, beweist jetzt auf der Switch erneut, dass Preston mit seiner damaligen Aussage nicht übertrieben hatte.

Faszinierend, flüssig, fair

Lange nachdem eine gleißende Explosion nahezu alles Leben ausgelöscht hat, macht ihr euch als Drifter auf den Weg, die Welt von ihrer düsteren Vergangenheit zu befreien und das mysteriöse Übel zu töten. Dafür aktiviert ihr gemeinsam mit eurem fliegenden Begleiter sechzehn gut versteckte Module, stellt euch sieben starken Bossen und erkundet vier grandios gestaltete, weitläufige Gebiete, in denen zahlreiche Monster lauern. Wer kein Gefühl für Geschick und Timing hat, segnet in *Hyper Light Drifter* schnell das Zeitliche, denn die Gegner sind nicht nur angriffslustig und intelligent, sondern wissen auch eure Schwächen gnadenlos auszunutzen. So seid ihr etwa für einen Moment unbeweglich, wenn euer Begleiter euch heilt oder euer Schwert sich nach einem Dreifachschlag auflädt. Siegreiche Drifter stürzen sich folglich nicht gedankenlos ins Getümmel, sondern reagieren mit der passenden Bewegung oder Attacke auf die individuellen Angriffsmuster ihrer Feinde. Diese situationsbedingte Dynamik garantiert unabhängig von eurem Können und Fortschritt gleichbleibend spaßige und herausfordernde Kämpfe.

Durch die äußerst faire Respawn-Zeit der Gegner habt ihr oftmals auch eure Ruhe. Dann macht es besonders Spaß, mit eurer zentralen Fähigkeit, dem Dash, zügig lange Strecken zurückzulegen oder auf entfernte Plattformen zu preschen. Dabei wird die Reichweite des Dashs automatisch an das Ziel angepasst, was dazu führt, dass ihr frei und flüssig die Welt erkunden könnt, ohne den Boden unter den Füßen zu verlieren. Nicht selten lohnt es sich jedoch, auch mal stehen zu bleiben und vor dem Hintergrund dezenter Musik die unglaublich schönen Pixelszenerien zu bestaunen. Bei so viel Schönheit verschlägt es selbst den NPCs die Sprache: Dass *Hyper Light Drifter* fast gänzlich ohne Wort und Schrift auskommt, trägt zwar viel zur Atmosphäre bei, führt stellenweise aber auch dazu, dass man sich den Sinn diverser Gegenstände selbst zusammenreimen muss.

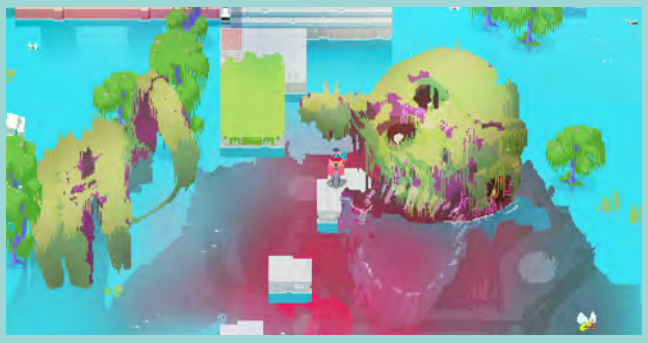
Freies Abdriften gestattet

Ob ihr direkt Kurs auf den Endboss nehmt oder auf der Suche nach den zusätzlichen Modulen, Schlüsseln und Monolithen eurer Sammelleidenschaft frönt, ist euch überlassen. Dass *Hyper Light Drifter* hier keine strikte Li-

Für gelbe Ausrüstungsteile, die ihr in Verstecken findet oder nach dem Besiegen von starken Gegnern erbeutet, erhaltet ihr bei Händlern wertvolle Aufwertungen.

Um den Endgegner herauszufordern, aktiviert ihr 16 Module und tötet die Zwischenbosse. Sammler orten danach oder dazwischen die restlichen Module.

nie vorgibt, beugt insbesondere bei den Bossbegegnungen einiges an Frust vor. Wer von den durchaus fordernden, in Phasen kämpfenden Gegnern wiederholt ins digitale Nirvana geschickt wird, widmet sich einfach anderen Aufgaben oder nutzt seine Zeit dazu, stärker zu werden. Dafür erwirbt man in der Stadt im Austausch gegen sammelbare Ausrüstungsteile mehrere Aufwertungen, die sich positiv auf die eigene Fortbewegung, Bewaffnung und Heilung auswirken. Die Upgrades sind nicht nur äußerst lohnenswert, sondern bereichern auch das weitere Spiel- und Kampfgeschehen, da sich der Drifter mit zunehmenden Fähigkeiten komplexer spielt.



Ob kahle Berge, rote Wälder, staubige Wüsten oder blaue Gewässer: Der ausgeprägte Detailreichtum in *Hyper Light Drifter* hinterlässt einen bleibenden Eindruck.

Jeder Boss erfordert eine andere Taktik. Mit dem Dash weicht ihr beispielsweise dem Hanged Man aus, einem flinken Schwertkämpfer aus dem westlichen Wald.

Eine Welt, viele Möglichkeiten

Nach etwa zwanzig Stunden liegt der Endboss auf normaler Schwierigkeitsstufe, euer Abenteuer ist damit jedoch längst nicht zu Ende: Auf der weitläufigen Weltkarte warten zahlreiche Orte darauf, von euch entdeckt zu werden. Dabei spielt *Hyper Light Drifter* sowohl mit dem Bildausschnitt als auch mit der festen Kameraperspektive, um Geheimnisse zu verstecken. Zudem gibt es mehrere Challenges, die euer Können abseits der Hauptgeschichte auf die Probe stellen. Wer sich traut, rettet auf schwerer Stufe mit zwei statt fünf Lebensbalken erneut die Welt oder schlüpft gar in die Rolle eines anderen Charakters. Die Standorte der Items und Module bleiben dabei jedoch unverändert – der Reiz, sich erneut ins Geschehen zu stürzen, liegt demnach einzig und allein in der erhöhten Schwierigkeit. Teamfähige Drifter können jedes Abenteuer übrigens jederzeit im Koop bestreiten, wobei die Steuerung mit jeweils einem Joy-Con leider mehr schlecht als recht gelöst ist. Mit zwei Controllern steht einer gelungenen Reise zu zweit aber nichts im Wege. Einzig den separaten Boss-Rush-Modus könnt ihr nur allein bestreiten. In Bestzeit stampft ihr hier alle Hauptbosse des Spiels wiederholt in Grund und Boden. Dass man den Boss Rush nicht unterbrechen kann, sorgt gleichermaßen für Druck und Motivation.

Hyper Light Drifter schafft es, eine tolle Balance zwischen Herausforderung, Fairness und Unterhaltung zu schaffen. Kleine Schnitzer wie gelegentliche Lags oder eine überraschend schlechte Menü-Übersetzung fallen da kaum ins Gewicht. Wer das Spiel auf einem anderen System besitzt, sollte übrigens trotzdem einen Blick auf den Switch-Port werfen. Dieser bietet nämlich neue Inhalte. Alle anderen sollten ohnehin mit dem Drifter auf Reisen gehen.

Cosima Staneker

Auf eurer Reise erzählen NPCs stumm ihre Geschichten. Die Bilder sind Basis zahlreicher Fantheorien über die Drifter-Welt.

MEINUNG
Cosima Staneker

„*Hyper Light Drifter* gehört zweifelsohne in die Spielebibliothek eurer Switch."

Von Beginn an erzeugt *Hyper Light Drifter* mit stimmungsvollen Bildern und Klängen ein großartiges Gefühl, das sich wie ein roter Faden durch das gesamte Abenteuer zieht. Jeder Kampf ist erfrischend, fair und flüssig. Die Bosse sind einzigartig und fordernd, die Spielwelt farbenfroh und wunderschön, die Upgrades sinnvoll und hilfreich. Die vereinzelten Mankos rücken bei so viel Spielspaß schnell in den Hintergrund. Meiner Meinung nach spricht demnach kaum etwas dagegen, sich das Spiel für die Switch zu holen. Ein solches Abenteuer, wie es *Hyper Light Drifter* bietet, eignet sich aber auch wirklich perfekt für die Nintendo-Konsole und schöpft sein Potenzial sowohl im Handheld- als auch im TV-Modus voll aus. Schade, dass auch die Reise des Drifters irgendwann endet.

Hyper Light Drifter – SE

Termin: 06.September 2018
Hersteller: Abylight
Entwickler: Heart Machine
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 19,99 Euro

GRAFIK 9
Unglaublich schöne Spielwelt mit vereinzelten Lags. Die Pixeloptik ist bunt, einfallsreich und detailliert.

SOUND 9
Sprache/Text: -/Deutsch
Die Musik untermalt dezent das Geschehen und schwillt bei Bosskämpfen bedrohlich an, bricht in speziellen Sequenzen jedoch zu abrupt ab.

STEUERUNG 10
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung im Einzelspieler ist einwandfrei.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Die Reise des Drifters ist sehr unterhaltend und folgt dem Motto: „Leicht zu lernen, schwer zu meistern." Mehrere Modi bieten neue Möglichkeiten.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Im Koop hat Spieler 1 die Hosen an. Sein Klon hat zwar dieselben Fähigkeiten, aber weniger Rechte. Die Steuerung mit jeweils einem Joy-Con ist semigut.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Äußerst atmosphärische Vertonung und Spielweltgestaltung
- ✚✚ Fordernd, fair und nicht frustrierend
- ✚✚ Spaßige Kämpfe gegen (Boss)Gegner
- ✚ Freies Spielprinzip ohne lineare Aufgabenliste
- ✚ Lohnenswerte Aufwertungen
- ✚ Geheime Orte und Wege wecken Entdeckerlust
- ✚ Zugängliche und flüssige Steuerung
- ✚ Spaßige Modi und Errungenschaften
- ▬ Geschichte sowie Items werden kaum erklärt
- ▬ Orientierung auf der Karte nicht optimal
- ▬ Lags in der Stadt und vereinzelt auch außerhalb

WERTUNG/FAZIT

86

„Ein herausforderndes, atmosphärisches und faires Abenteuer ohne Frustfaktor. Prima!"

Switch

Nur als Download erhältlich!

WASTELAND 2: DIRECTOR'S CUT

Rollenspiel Das klassische Rollenspiel für hartgesottene RPG-Fans gibt's jetzt auch endlich für die Switch – wir zeigen euch, ob der Plattformwechsel geglückt ist.

Das *Fallout,* bevor es *Fallout* gab: Die *Wasteland*-Reihe geht auf das Jahr 1988 zurück und diente als Vorlage für alle Teile der populären *Fallout*-Spiele. Für Fans, die sich weniger Ego-Gedöns und wieder mehr isometrischen Spielspaß in der Postapokalypse gewünscht haben, hat Entwickler inXile *Wasteland 2* geschaffen. In einer Gruppe von bis zu sieben Teammitgliedern, von denen ihr vier selbst gestalten könnt, zieht ihr im Namen der Desert Rangers durch das postapokalyptische Arizona und geht mysteriösen Funkbotschaften auf den Grund. Die verkünden nämlich eine neue Apokalypse, in der die Menschheit mit Maschinen verschmilzt, und sagen das Ende der Desert Rangers voraus. Als Mitglied dieser Kämpfer für Recht und Ordnung gefällt uns das natürlich nicht, daher machen wir uns auf die Suche nach dem Ursprung dieser unheilvollen Funksprüche. Dabei machen uns unter anderem militante Priester, quasi unbesiegbare Honigdachse, rivalisierende Eisenbahn-Stämme und Anhänger eines Atombombenkults das Leben schwer. Hier wird klar: Die Verrücktheit der *Fallout*-Spiele wirkt dagegen wie trockene Sachliteratur.

Kein Welpenschutz

Wer in der Welt von *Wasteland 2* darauf hofft, dass er an die Hand genommen wird, hat sich geschnitten: Dieses Spiel will, dass ihr Blut und Wasser schwitzt. Schon in den ersten Kämpfen müsst ihr euch taktisch platzieren. Denn Vorsicht entscheidet über Leben und Tod – geht einer eurer Charaktere zu Boden, könnt ihr ihm ohne die nötigen chirurgischen Fähigkeiten nicht helfen und er ist unwiederbringlich tot. Dagegen hilft nur das Neuladen oder kurz nach Spielstart vielleicht ein Neuanfang, denn das „Verskillen" ist möglich. Fehlt euch nämlich ein Arzt im Team, können Teammitglieder früh das Zeitliche segnen. Achtet also darauf, dass ihr eure Charaktere aufeinander abstimmt: Verteilt die Waffengattungen, sonst habt ihr bald Munitionsmangel. Bringt mindestens einem Teammitglied bei, Verbände anzulegen und Operationen durchzuführen. Letzteres hilft nicht nur kritisch verletzten Begleitern, sondern kann auch in Quests Gold wert sein, um einem NPC das Leben zu retten.

Winzige und teils unscharfe Texte machen das Nutzen von Skills unnötig frustrierend. Hier mussten wir googeln.

Skills, Perks und Attribute

Wie es sich für ein anständiges Rollenspiel gehört, steigt euer Level durch das Besiegen von Gegnern und das Abschließen von Quests. So erhaltet ihr weitere Punkte, die ihr in eure Skills und Attribute wie Stärke, Koordination oder Intelligenz investieren könnt. Nervig ist dabei, dass Skills wie Erste Hilfe, Führung oder Tierflüsterer nicht von Attributen profitieren: Euer Charisma wirkt sich auf eure Teamgröße aus, aber nicht auf eure Überredungsfähig-

keit. Hier wäre ein Bonus durch das entsprechende Attribut angebracht gewesen. Der Director's Cut bringt aber andere nützliche Features, die in der Originalfassung auf dem PC fehlten: Spieler können nach einigen Level-Aufstiegen passive Boni, sogenannte Perks, auswählen, die teilweise von den erlangten Skills abhängen. Auf diese Weise belohnt *Wasteland 2* die Konzentration auf einzelne Skills. Sprengstoffexperten dürfen sich dann beispielsweise Perks holen, die den Radius ihrer Explosionen erhöhen oder es ihnen sogar ermöglichen, Granaten zu erbeuten, wenn sie Explosivfallen entschärfen. Auf diese Weise könnt ihr eure Teammitglieder stärker individualisieren. In manchen Bereichen haben es die Entwickler mit der Vielfalt an Skills aber übertrieben; das Öffnen von Tresoren und normalen Schlössern erfordert etwa jeweils eine eigene Fähigkeit.

Erkundungsfreudige belohnt das Spiel mit geheimen Schreinen, die zum Beispiel wertvolle Erfahrungspunkte geben. Hier finden wir eine antike Spielekonsole.

Immer Übersicht bewahren: Selbst kleine Kämpfe am Anfang des Spiels können für eure Party ein schnelles Ende bedeuten. Ein Neustart ist hier keine Schande.

Eine Welt voller Geschichten

Habt ihr den Dreh raus und geratet nicht mehr bei jedem Kampf ins Schwitzen, kann eure mindestens 40-stündige Reise durch den charmanten Irrsinn beginnen. Jede Quest birgt neue Infos über die Welt und bietet oft unterschiedliche Lösungswege. Dabei gibt es einiges zu lesen, denn nur manche der toll geschriebenen Dialoge sind (auf Englisch) vertont. Die vielen Texte bringen euch aber auch die einfallsreiche Spielwelt näher.

Tolles Spiel – mies portiert

Wasteland 2 ist ein sehr spezieller Titel, geeignet für Spieler, die sich gerne in ein System einarbeiten, um später die Früchte ihrer Arbeit zu ernten. Die Switch-Fassung erhält von uns aber keine Kaufempfehlung: Zwar sind Performance-Einbrüche und schwache Texturen in einem Retro-RPG noch bedingt verkraftbar und schmälern den Spielspaß nur leicht. Aber unleserliche Fähigkeiten im Kampf frustrieren einfach – im Handheld- wie im TV-Modus. Funktionen wie das Touch-Display nutzt das Spiel leider nicht, was bei den sperrigen Menüs geholfen hätte. Hier wäre definitiv mehr möglich gewesen, was andere Portierungen schon bewiesen haben. **Matthias Brückle**

Zwar ist die Skill-Vielfalt toll für das Rollenspiel-Feeling, manche Fähigkeiten hätte man aber zusammenlegen können.

MEINUNG
Matthias Brückle

„Wer eine andere Plattform besitzt, sollte *Wasteland 2* lieber auf dieser spielen."

Auf den ersten Blick passt *Wasteland 2* perfekt zur Switch. Ein rundenbasiertes RPG, in dem ich ohne Hektik durch eine Welt im Retrolook wandere. Leider enttäuscht die Umsetzung auf der Switch: Zwar sind Performance-Einbrüche in den rundenbasierten Kämpfen noch zu verkraften, aber Menüführung und Interface geben dem Ganzen den Rest. Manche Skill-Beschreibungen sind so schlecht lesbar, dass selbst eine Lupe nicht hilft. Praktische Features wie die Touch-Funktion der Switch nutzt das Spiel leider auch nicht. Von diesen Mängeln abgesehen ist *Wasteland 2* ein Liebesbrief an Spiele von früher – wenig Hilfe, viel Tiefe in der Charaktergestaltung und eine atmosphärische Spielwelt. Definitiv etwas für Liebhaber, aber besser nicht für die Switch holen.

Wasteland 2: Director's Cut

Termin: 13. September 2018
Hersteller: Deep Silver
Entwickler: InXile Entertainment
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: 25,99 Euro

GRAFIK 5
Zweckmäßige Grafik, die aber zum Setting und dem Retro-Ton des Spiels passt.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die meisten Dialoge sind vertont, jedoch nur in englischer Sprachausgabe. Die deutsche Übersetzung weist einige Fehler auf, die sich aber nicht negativ auf den Fortschritt bei Quests auswirken.

STEUERUNG 5
Unterstützt: Pro Controller
Nutzt kein besonderes Steuerungs-Feature der Switch, obwohl besonders Touch geholfen hätte. So gestalten sich Kämpfe und Inventarmanagement auch nach der Einspielzeit noch hakelig und klobig.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Trotz Anpassungsmöglichkeiten ist auch der leichte Schwierigkeitsgrad kein Zuckerschlecken. Planung und vorsichtiges Vorgehen sind vor allem am Spielanfang vonnöten – falsch geskillte Charaktere können zum Neustart zwingen. Nach einigen Spielstunden und mit den richtigen Skills im Team wird aus dem frustrierenden Überlebenskampf eine wilde Reise durch die zerstörte Welt.

PRO / CONTRA
- ✚ Abwechsungsreiche Quests
- ✚ Toll eingefangene Atmosphäre
- ✚ Großer Umfang mit viel Spielzeit
- ➖ Für Einsteiger anfangs unnötig schwer
- ➖ Skill-Vielfalt schießt teilweise übers Ziel hinaus
- ➖ Performance-Einbrüche
- ➖ Klobige Menüs
- ➖ Unleserliche Interface-Texte

WERTUNG/FAZIT

64

„Atmosphärisches Endzeitrollenspiel nur für Genre-Fans, leider schlecht portiert."

VALKYRIA CHRONICLES 4

Rundenstrategie Die *Valkyria*-Serie kehrt mit Teil 4 zu ihren Wurzeln zurück: Das Anime-Taktik-Epos bietet wenig Neues und spielt sich fast genauso wie das zehn Jahre alte PS3-Original.

Neue Story, neue Helden und eine Handvoll neuer Features – fertig ist *Valkyria Chronicles 4*. Klingt banal, trifft aber zu: Der jüngste Ableger der beliebten Anime-Rundentaktik gleicht dem ersten Serienteil nämlich wie ein Ei dem anderen! Man bekommt das gleiche Gameplay, den gleichen Look, die gleichen Stärken und Schwächen geboten, die ihr vielleicht schon vom ersten *Valkyria Chronicles* kennt, das vor zehn Jahren sein Debüt auf der PS3 feierte. Und falls ihr noch nie etwas von der Serie gehört habt, keine Sorge: *Valkyria Chronicles 4* überzeugt auch als eigenständiges Werk, das man ganz ohne Vorkenntnisse genießen kann!

Europa im Krieg

Valkyria Chronicles 4 erzählt eine Parallelhandlung zum ersten Teil und spielt erneut in einem fiktiven Europa. Im Jahr 1935 tobt der Zweite Europäische Krieg, in dem sich die Föderation gegen das aggressive Imperium zur Wehr setzt. Hier kommen wir ins Spiel: Diesmal lenken wir die kampferprobte Truppe E der Föderation, angeführt von Kommandant Claude Wallace und einigen seiner Kindheitsfreunde, die sich unter seinem Befehl in waghalsige Missionen stürzen. Wie schon im ersten *Valkyria Chronicles* wird das ernste, westlich angehauchte Kriegsszenario mit hoffnungsvollen Dialogen, verspielten Untertönen, japanischen Fantasy-Einflüssen und einer guten Portion Anime-Kitsch vermischt – eine Mixtur, die erstaunlich gut funktioniert! Die Story bietet ein paar gelungene Überraschungen und wird überwiegend in englisch vertonten Dialogfenstern erzählt, Zwischensequenzen in Spielgrafik kommen nur selten zum Einsatz. Das Ergebnis ist stimmungsvoll, aber leider überhaupt kein Fortschritt gegenüber dem ersten Serienteil – heutzutage darf man durchaus mehr erwarten.

Rundentaktik mal anders

Zwischen den langen Dialogen gilt es, Einsätze zu meistern, in denen wir unsere Truppe in taktische Rundenschlachten führen. Immer noch ungewöhnlich: Diese Levels sind nicht in Gitter oder Hexfelder unterteilt! Stattdessen kommt das bewährte „BLiTZ"-Kampfsystem zum Einsatz. Für jede Runde stehen uns Aktionspunkte zur Verfügung, mit denen wir Einheiten auf einer Übersichtskarte aktivieren. Dann wechselt das Spiel in eine Schulterperspektive und lässt uns die Einheit wie in einem Third-Person-Shooter über das Schlachtfeld lenken, Deckung suchen und Feinde ins Visier nehmen. Keine Sorge, zum Actionspiel verkommt *Valkyria Chronicles 4* trotzdem nie: Zwar richtet man das Fadenkreuz von Hand aus, doch über einen Treffer entscheiden allein die Charakterwerte und der Zufallsfaktor. Sind alle Aktionspunkte verbraucht, ist der Feind an der Reihe.

Sinnvolle Änderungen: Mit Bombardements und der Möglichkeit, Soldaten an Anführer zu koppeln sowie besiegten Truppen eine mächtige letzte Aktion zu ermöglichen, bietet *Valkyria Chronicles 4* neue, wertvolle taktische Optionen. Die zähen Phasen, in denen die Gegner-KI ihre Truppen kommandiert, lassen sich diesmal außerdem ein wenig beschleunigen. Leider stellt sich die Gegner-KI oft erstaunlich dämlich an und lenkt

Auf der wichtigen Übersichtskarte wählen wir unsere Einheiten aus. Das kostet Aktionspunkte, die sich mit jeder Runde erneuern.

Mal kitschig und voller Pathos, dann wieder ernst und bedrückend: Die wendungsreiche Story wird überwiegend in englisch vertonten Dialogen vorangetrieben.

auch mal mehrere Soldaten in unser Sperrfeuer. Durch die zahlenmäßige Überlegenheit des Gegners kommt trotzdem Spannung auf, was auch dem guten Leveldesign zu verdanken ist: Viele Missionen haben besondere Siegesbedingungen oder unterschiedliche Umgebungen mit eigenen Vor- und Nachteilen, ab und an ändern sich sogar die Missionsziele mitten im Einsatz. Damit das nie unfair wird, dürfen wir an zuvor eroberten Vorposten jederzeit Truppennachschub ordern oder Einheiten aus unserem Team auswechseln.

Panzer halten MG-Beschuss locker stand. Nur die blau schimmernde Rückseite sollte man unbedingt vor Raketentreffern schützen!

Jeder Soldat zählt

Truppe E setzt sich aus wenigen Klassentypen zusammen, die aber alle eine wichtige Funktion erfüllen. Neben den bekannten Aufklärern, Stoßtruppen, Pionieren, Lanciers (Panzerbrecher) und Scharfschützen gibt es auch einen coolen Neuzugang: die Grenadiere! Die können über weite Strecken auch ohne direkte Sichtlinie mehrere Feinde auf einmal ausschalten oder Deckungen sprengen – eine mächtige Einheit, die aber auch der Feindarmee zur Verfügung steht und ohne Munitionsnachschub schnell an ihre Grenzen stößt. Ebenfalls neu: Der leichte Schützenpanzer, der zwar nur wenige Treffer aushält, dafür aber einige Soldaten schnell ans Ziel transportiert. Hinzu kommt der klassische Panzer aus dem ersten *Valkyria Chronicles*, der MG-Beschuss lässig wegsteckt und mit drei Waffen austeilt – eure mächtigste Einheit auf dem Schlachtfeld! Allerdings fällt die Steuerung der Fahrzeuge wie schon im ersten *Valkyria Chronicles* enttäuschend ungenau und sogar unlogisch aus, zum Beispiel wenn ein Panzer mal wieder an winzigen Levelobjekten wie einem Zaun hängen bleibt, aber dafür problemlos Straßenlaternen und kleine Bäume niederwalzt.

Wieder was gelernt!

Klasse: Jeder Soldat und jede Soldatin in eurer Truppe hat einen eigenen Namen, eine Geschichte und persönliche Vor- und Nachteile, im Spiel „Potenziale“ genannt. Dahinter verbergen sich Buffs und Debuffs, die teils zufällig, teils abhängig von den Kampfbedingungen ausgelöst werden. Einzelgänger erhalten im Team beispielsweise einen Verteidigungsmalus, während Naturliebhaber im Gras besonders treffsicher austeilen. Obendrein hat jedes Teammitglied bis zu drei Freundschaften, die für weitere Vorteile im Kampf sorgen – wer sich also die Zeit nimmt und sich durch ein gnadenlos unübersichtliches Listenmenü wühlt, kann sich eine gut abgestimmte Truppe zusammenstellen.

Für erledigte Missionen erhalten wir Erfahrungspunkte und Geld, mit denen wir unsere Truppen aufleveln und ihre Bewaffnung nach und nach verbessern. Das ist aufgrund der ausufernden Menüs zwar recht unkomfortabel, lohnt sich aber! Aufgelevelte Soldatenklassen schalten nämlich neue Potenziale und Befehle frei. Letztere sind Boni, die wir im Austausch gegen Aktionspunkte aktivieren, um uns in der Runde einen Vorteil zu verschaffen.

Grafik? Geschmackssache!

Neben Gameplay und Erzählweise wurde auch der Grafikstil nahezu unverändert aus dem ersten *Valkyria Chronicles* übernommen: Euch erwartet ein bewusst detailarmer Look, der mit seinen handgezeichneten Texturen und schraffierten Schatten ein wenig an Aquarallgemälde erinnern soll. Der eigenwillige Grafikstil mag Geschmackssache sein, doch zumindest verleiht er dem Spiel seinen unverwechselbaren Charme, zu dem auch der sehr gute orchestrale Soundtrack beiträgt. Schade dagegen: Anders als in der PC-Version gibt’s auf der Switch keine automatische Speicherfunktion zwischen den Missionen – denkt also daran, regelmäßig Spielstände anzulegen!

Mit Handgranaten mischen wir eng beieinander stehende Gegnergruppen auf. Später sorgt ein Granatwerfer-Upgrade für mehr Reichweite.

Viel Spiel fürs Geld

Neben den Hauptmissionen, die bereits gute 30 Stunden beschäftigen, locken optionale Aufträge, die nicht nur Erfahrung und Währung liefern, sondern auch die Geschichten unserer Truppenmitglieder tiefer beleuchten und ihre Potenziale verbessern. Wem das nicht reicht, der kann sich mit mehreren kostenpflichtigen DLC-Erweiterungen eindecken, die zwischen Oktober und Dezember erscheinen werden. **Felix Schütz**

MEINUNG
Felix Schütz

„Starke Anime-Taktik, die Kennern der Serie aber kaum Neues bietet“

Bei *Valkyria Chronicles 4* musste ich erst mal genauer hinschauen, um die Unterschiede zum zehn Jahre alten ersten Teil zu entdecken. Aber es gibt sie: Gruppenkommandos, Schützenpanzer und die mächtigen Grenadiere sorgen für flottere Schlachten und bringen mehr Abwechslung in den Taktik-Alltag! Wer das Original von anderen Konsolen oder dem PC kennt, freut sich außerdem über viele alte Stärken wie die ordentliche Story, den hohen Umfang oder das robuste Kampfsystem. Die Präsentation wirkt dagegen nicht mehr ganz zeitgemäß und auch etwas mehr Rollenspielelemente hätte ich mir gewünscht. Trotzdem: Ein toller Titel für alle, die nach dem ersten Teil von 2008 noch Lust auf mehr haben – oder die auf der Switch zum ersten Mal in die Serie reinschnuppern wollen!

Valkyria Chronicles 4

Termin: 25. September 2018
Hersteller: Sega
Entwickler: Sega
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 6
Ungewöhnliche Grafikfilter sorgen für einen hübschen Aquarell-Look, der über die tristen Levels und detailarmen Charaktermodelle hinwegsehen lässt.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch o. Japanisch/Deutsch
Gute englische Sprecher und stimmungsvolle Musikuntermalung, die sich aber sehr oft wiederholt.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller
Die Benutzerführung ist durchdacht und zweckmäßig, einzig die Fahrzeuge steuern sich schwammig und bleiben oft an der Levelgeometrie hängen.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (2 Stufen)
Der normale Schwierigkeitsgrad beginnt sehr leicht und steigt danach sanft an. Erst im letzten Drittel der Kampagne wird’s auch mal fordernder.

PRO / CONTRA
- ✚ Gute, wendungsreiche Story
- ✚ Umfangreiche Kampagne
- ✚ Sympathische Charaktere
- ✚ Fairer Schwierigkeitsgrad
- ✚ Stimmungsvoller Soundtrack
- ✚ Ordentliche englische Sprecher
- ✚ Viele freischaltbare Truppen-Upgrades
- ✚ Erfordert keinerlei Vorkenntnisse
- ➖ Zum Teil schwache Gegner-KI
- ➖ Truppenzusammenstellung etwas umständlich
- ➖ Dialoglastige Präsentation
- ➖ Etwas zähe Gegner-Phasen
- ➖ Geringer Rollenspielanteil
- ➖ Im Vergleich zum ersten *Valkyria Chronicles* (nie für Nintendo-Konsolen erschienen) kaum Neuerungen

WERTUNG/FAZIT

82

„Trotz zahlloser Eigenheiten: motivierendes Taktik-Epos, auch ideal für Neulinge!

DRAGON BALL FIGHTER Z

Beat 'em Up Als Anime-Held die bösen Jungs verhauen? *Dragon Ball Fighter Z* wirft euch in ein Beat 'em Up der Extraklasse – mit schwachem Story-Modus.

Wer hat in seiner Kindheit nicht mit Son-Goku in *Dragon Ball* von Manga-Zeichner Akira Toriyama mitgefiebert? Die coolen Kämpfe zwischen Goku, Piccolo, Freezer oder anfangs noch gegen Vegeta waren unglaublich spannend. Die Fans hielten der Saga stets die Treue, auch wenn sich nach *Dragon Ball Z* und *Dragon Ball GT* erst einmal Ruhe einstellte. Natürlich wurden Entwickler schnell auf die Reihe aufmerksam, weshalb seit 1988 fast jährlich wenigstens ein Videospiel erscheint. In Deutschland besonders beliebt: *Dragon Ball Z: Budokai* samt dem Nachfolger sowie *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi*. Und danach? Folgte angesichts einiger durchschnittlicher oder gar mieser Titel viel Ernüchterung. Erst mit *Dragon Ball Xenoverse 1 & 2* ging es mit der Qualität wieder bergauf und nun bringen Publisher Bandai Namco und Entwickler Arc System Works ein neues *Dragon Ball*-Spiel auf den Markt, das vor allem durch viel Liebe zum Detail, rasante Kämpfe und natürlich Fanservice glänzt.

Eine Story zum Vergessen

Beginnen wir bei der Geschichte des Spiels, die auf einem Schulzeugnis den Eintrag „stets bemüht" bekommen würde. Es gibt nichts schönzureden: Das Solo-Abenteuer entpuppt sich als Schuss in den Ofen, egal, ob in Sachen Storytelling oder bezüglich der technischen Umsetzung. Erzählt wird zwar eine eigenständige Geschichte abseits von Anime und Manga, jedoch weiß diese nicht ansatzweise zu überzeugen. Sämtliche Nebencharaktere treten lediglich als recht belanglose NPCs auf, die zum Teil totalen Blödsinn reden. So kommen der Gott der Zerstörung namens Beerus und dessen Assistent Whis nur auf die Erde, um bei Bulma einen Happen zu essen und Smalltalk zu halten – und das über mehrere Minuten! Die Zwischensequenzen ruckeln zudem massiv. All das ist wirklich lausig – und einer ikonischen Marke wie *Dragon Ball* alles andere als würdig. Auf einer Art Spielbrett arbeitet ihr euch in der Story Stück für Stück mit nur einem Ziel vor: Am Ende der virtuellen Odyssee wartet der freischaltbare Charakter C-21.

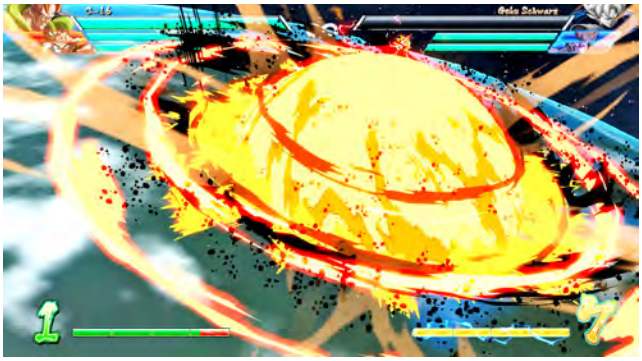
Fast wie im Anime

Dragon Ball Fighter Z brilliert dafür vor allem in dem Bereich, der für ein Beat 'em Up besonders wichtig ist: den Kämpfen. Selten sah ein Prügelspiel seiner Anime-Vorlage ähnlicher als hier. Das liegt natürlich auch an der Unreal Engine, mit der das Team von Arc System Works arbeitet. Hier geht es aber freilich nicht um fotorealistische Welten, sondern um einen runden Comic-Look – und der ist famos gelungen! Die Charaktere gleichen den Helden aus der Serie wie eineiige Zwillinge. Noch besser gelungen sind die Angriffe, Bewegungen und ultimativen Attacken. Mit nur einer

Um die Combos zu erweitern, ruft ihr andere Charaktere aus eurem Team herbei. Zeitlich gut abgestimmte Angriffe lassen dem Gegner keine Chance zum Gegenangriff.

Wenn ihr euren Gegner in die Ecke drängt, sind deutlich leichter lange Combos möglich. Wer sich wieder befreien möchte, muss auf den richtigen Zeitpunkt warten.

kleinen Bewegung explodiert die gesamte Arena, immer eingeleitet von eindrucksvollen Zwischensequenzen. Als Fan fühlt man sich sofort heimisch, selbst wenn man vielleicht gerade von seinem Kontrahenten brutal aufgemischt wird. Trotz der vielen Effekte muss sich der Anime-Prügler auf der Switch grafisch nicht vor den anderen Konsolen verstecken. Die Arenen machen ebenfalls überraschend viel Spaß, denn alle Kampfplätze sind den Fans von *Dragon Ball* wohlbekannt. Schnell einmal in der Arena aus den Cell-Spielen oder auf Namek kämpfen? Überhaupt kein Problem! Der Sound steht diesem Feuerwerk zum Glück in nichts nach: Musik, Explosionen und Geräuschkulisse erinnern an die Serien und Filme.



Kleine Angriffe? Nicht in *Dragon Ball Fighter Z*! Mit einer ultimativen Fähigkeit jagt ihr schnell ganze Kontinente in die Luft.

Kleine Heldenauswahl

Die Palette an Helden ist ohne die acht zusätzlichen DLC-Charaktere arg überschaubar, derzeit stehen euch lediglich 24 Kämpfer zur Verfügung. Darin enthalten sind die bereits erwähnte C-21 sowie die beiden SSGSS-Formen (Super-Saiyajin Gott Super-Saiyajin) von Son-Goku und Vegeta. Letztere bekommt ihr allerdings nur als Vorbesteller, wenn ihr eine richtig knackige Herausforderung im Arcade-Modus bewältigt, gegen etwas Echtgeld oder aber für reichlich Ingame-Währung. Und obwohl einige der 24 enthaltenen Prügelbrüder und -schwestern durchaus nett sind, fehlen einige echte Klassiker. Zwar findet ihr im Spiel beispielsweise Boo in gleich zwei Formen, Freezer, Cell, Nappa, Ginyu, Trunks, ja, es sind sogar *Dragon Ball Super*-Aspiranten wie Hit und Beerus am Start. Einige Kämpfer wie Bardock, C-17, Cooler und Broly gibt es nur gegen Extrakohle in Form von einzelnen DLCs oder einem Season-Pass, der alle Helden umfasst.

Zugeschlagen!

Die Steuerung des Kampfspiels funktioniert simpel und ist sehr einsteigerfreundlich. Das heißt allerdings nicht, dass Profis und Arcade-Experten nicht auch auf ihre Kosten kommen. Durch verschiedene Kombos und die ausufernden Kloppereien in der Luft bleibt die Action nicht auf der Strecke, der ständige Wechsel zwischen drei möglichen Charakteren sorgt zudem obendrein für noch mehr Abwechslung. Mit einer vollen Ki-Leiste haut ihr auf Wunsch richtig starke Ultimates heraus, spezielle Angriffe, welche Fans von *Dragon Ball* natürlich kennen: Egal ob Vegetas Final Flash, Piccolos Höllenspirale, Gotenks' Super Ghost Kamikaze Attacke oder das Vater-Sohn-Kamehameha von Son-Goku und Son-Gohan – kleinen Super-Saiyajins geht hier das Fan-Herz auf. Stundenlanges Blocken und Verstecken ist dank der Möglichkeit, sich hinter Gegner zu teleportieren, zudem dankenswerterweise keine Option. Außerdem haben die Entwickler extra für die Switch-Version eine optionale vereinfachte Steuerung ergänzt, die in erster Linie das Spielen mit nur einem Joy-Con ermöglicht. Bei Duellen gegen andere Spieler und in den Online-Turnieren kommt ihr übrigens nur ins Menü, wenn ihr den Plus-Button lange drückt. Zufällige Unterbrechungen sind zum Glück nicht drin. Somit gibt es auch nur selten Frust in Online-Ranglisten-Matches oder im Kampf gegen Freunde direkt vor dem eigenen Bildschirm.

Jan Michelsen/Eugen Günter

Intros und besondere Attacken glänzen in der Regel mit tollen Zwischensequenzen, die direkt aus den Serien und Comics stammen.

MEINUNG
Jan Michelsen

„Wenig Umfang, dennoch eines der besten *Dragon Ball*-Spiele"

Selten hat mir ein Spiel zu *Dragon Ball* mehr Spaß gemacht! Ja, *Dragon Ball Fighter Z* stellt sogar die Budokai-Titel in den Schatten. Die Kämpfe gehen auch Einsteigern leicht von der Hand, Kampfexperten perfektionieren ihre Spielweise hingegen erfolgreich auf den Frame genau. Technisch ist das Beat 'em Up gut umgesetzt: Fans erwarten einen spielbaren Anime und den bekommen sie in diesem Falle auch. Leider enttäuscht die Kampagne aufgrund der lahmen Story, die der Marke *Dragon Ball* nicht angemessen ist. Die Charakterauswahl überzeugt aber nur bedingt – vor allem angesichts der schieren Menge an potenziellen *Dragon Ball*-Helden. Solche Dinge sind für einige Spieler vielleicht nur Kleinigkeiten, doch sie trüben den sonst recht runden Gesamteindruck.

Dragon Ball Fighter Z

Termin: 27. September 2018
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Arc System Works
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 8
Der Anime-Stil trifft die Vorlage perfekt und ist auf der Switch sehr gut umgesetzt.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch o. Japanisch/Deutsch
Die tolle Musik und die authentischen Kampfgeräusche sorgen für viel Atmosphäre.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Für die Steuerung mit Joy-Cons gibt es einen vereinfachten Modus, wir empfehlen den Pro Controller.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Der Story-Modus erzählt eine neue Geschichte abseits der Vorlage, die ist allerdings ziemlich öde.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2-6
Hier spielt *Dragon Ball Fighter Z* seine Karten voll aus. Die Kämpfe laufen online technisch einwandfrei und auch lokal macht die Prügelei viel Spaß.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Grandioser Anime-Stil
- ✚ Präzise Steuerung
- ✚ Prächtige Grafik und Effekte
- ✚ Schöner Soundtrack
- ✚ Kampfgeräusche authentisch
- ✚ Atmosphäre sehr nah am Anime
- ✚ Einsteigerfreundlich
- ✚ Onlinemodus mit Rangliste
- ➖ Mikrotransaktionen
- ➖ Schwache KI-Gegner in der Story
- ➖ Dünne Charakterauswahl
- ➖ Abseits der Kämpfe gibt's nichts zu tun
- ➖➖ Furchtbar belanglose Geschichte

WERTUNG/FAZIT

80

„Dieser *Dragon Ball*-Prügler ist ein Fest für Fans, schwächelt aber im Story-Modus."

UNDERTALE

Rollenspiel Endlich könnt ihr auch auf der Switch in die Welt der Monster dieses herzerweichenden Rollenspiels eintauchen. Entscheidet ihr euch dafür, die Monster zu verschonen oder sie alle elendig in der Unterwelt verrotten zu lassen?

Schon seit 2015 erfreut sich der Indie-RPG-Hit *Undertale* einer großen Fangemeinde. Das stark von *Earthbound* inspirierte Spiel mit Herz konnte Fans wie Kritiker mit seinem bizarren Humor und liebenswerten Charakteren überzeugen. Nun kommen auch Switch-Spieler in den Genuss dieses unkonventionellen Rollenspiels.

Monsterstarke Welt

Die Handlung des Spiels beginnt, nachdem ein Kind in eine Schlucht im mysteriösen Mount Ebott gefallen ist. Nun heißt es, einen Weg zur Erdoberfläche zu finden. Dazu müsst ihr euch als das von euch benannte Kind durch die Welt der Monster schlagen. Auf eurer Reise lernt ihr einige erinnerungswürdige Charaktere kennen, die euch entweder helfen oder eure Reise erschweren. Die Besonderheit in *Undertale* besteht darin, dass eure Entscheidungen beeinflussen, wie die Kreaturen auf euch reagieren und welches Ende ihr erlebt.

Ihr könnt euren Charakter zum Beispiel zur gnadenlosen Killermaschine verwandeln, indem ihr jedes einzelne Monster mit Leichtigkeit eliminiert. Wer sich für diesen Weg entscheidet, kommt zwar wesentlich schneller zum Ende, muss sich aber deutlich stärkeren Bossen stellen.

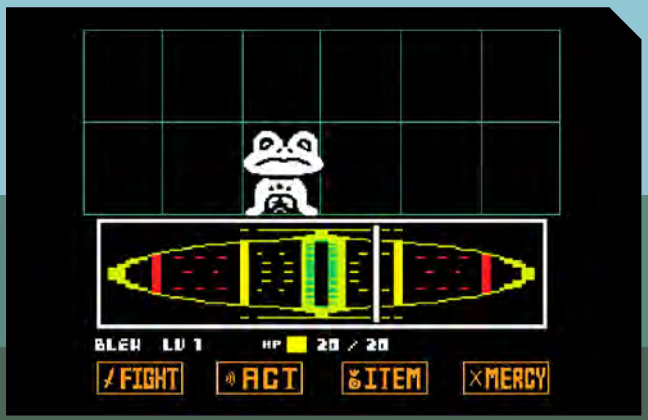
Tatsächlich könnt ihr euch aber stattdessen von Anfang an dazu entschließen, komplett pazifistisch zu spielen. Denn grundsätzlich gilt: Niemand muss sterben. Wer diese friedliche Route einschlägt, kann aus kampffreudigen Gegnern gute Freunde machen, indem man sie im Kampf verschont.

Kommt ein Skelett in eine Bar

Schreitet ihr als friedensstiftender Mensch durch die Monsterwelt, habt ihr die Chance, verschiedene Charaktere besser kennenzulernen. Wenn ihr euch mit den Monstern anfreundet, helfen sie euch durch das Spiel und beschützen euch sogar in großen Kämpfen. Außerdem könnt ihr auf Verabredungen gehen und hitzige Kochstunden bekommen. Dabei wird euch vom kuriosen Humor des Spiels nichts vorenthalten. Von den knochentrockenen Wortwitzen des Skeletts Sans bis hin zum besessenen Fan-Dasein des Ingenieurmonsters Alphys ist wirklich alles vertreten. Für manche Witze wird auch mal die vierte Wand durchbrochen.

Neben einigen, zugegebenermaßen unsinnigen Unterhaltungen erklären euch eure neuen Freunde zudem die Geschichte der Monster: Verbannt von den Menschen, müssen alle Bestien unter der Erde leben. Um sicherzustellen, dass sie nicht entkommen, wurde eine magische Barriere beschworen. Um diese zu durchbrechen, braucht der König Asgore sieben Menschenseelen. Nun wartet er darauf, dass ahnungslose Wanderer in die Schlucht fallen, während sein

Ein kleiner Einblick in den kuriosen Humor des Spiels. Vor allem Wortwitze sind ein fester Bestandteil der Dialoge und Beschreibungen.



Bei Angriffen ist Timing essenziell. Die Mitte der Anzeige zu treffen bedeutet, dass dem Gegner mehr Schaden zugefügt wird. Vor allem bei Bossen ist das vorteilhaft.

Volk leidet. Der Protagonist ist die letzte Chance für die Monster, auf die Erdoberfläche zu gelangen.

Kleinere Änderungen

In der Switch-Version hat sich in Bezug auf Story und Charaktere nichts geändert. Und auch die Grafik wurde nicht vom ursprünglichen 4:3-Format gestreckt, um die volle Breite auszunutzen. Stattdessen könnt ihr euch in den Einstellungen eines der bunten freischaltbaren Borders aussuchen, die von den verschiedenen Orten des Spiels inspiriert sind. Diese ersetzen den sonst schwarzen Rahmen. Für den schlichten Geschmack enthält die Auswahl zudem eine klassische weiße Variante.

Bei der Steuerung gibt sich die Switch-Umsetzung keine Blöße. Der Stick ist recht vorteilhaft für Kämpfe, da die Attacken der Gegner als kurze Shooter-Sequenzen angezeigt werden. Hier bedient sich *Undertale* des Bullet-Hell-Genres. Als Herz des Charakters, das im Spiel als Seele bezeichnet wird, müsst ihr Hindernissen ausweichen. Denn jede Berührung kostet euch ein Stück eurer Gesundheit. Wenn ihr da nicht gut manövriert, wird eure Spielfigur schnell und oft das Zeitliche segnen.

Kätzchen im Rage-Modus

Die wohl größte Änderung dieses Ports ist der Hundeschrein, den ihr nur finden könnt, wenn ihr

Bei einem der vielen komplexen Rätsel hilft uns Papyrus ungewollt. Hier sollte der Protagonist selbst den Weg über das elektrische Feld finden.

euch mit den Skelett-Brüdern Sans und Papyrus anfreundet. Im Inneren des Schreins trefft ihr auf eine verwüstete Stätte mit verschlossenen Türen, die zufälligerweise genauso blau und rot sind wie die Joy-Con-Controller. Das Schloss ist schon ziemlich veraltet und wird im Laufe des Spiels abfallen. Wenn ihr kurz vor Ende noch einmal zum Haus der Brüder zurückkehrt, könnt ihr die Türen mit einer einfachen Bewegung öffnen. Dahinter befindet sich die hübsche Katzenpuppe Mad Mew Mew, die nicht angefasst werden möchte. Wer nun doch nicht widerstehen kann, das Katzenmädchen etwas zu kitzeln, wird prompt zu einem Kampf aufgefordert. Für diesen haben sich die Entwickler etwas Besonderes ausgedacht: Sowohl der linke als auch der rechte Stick werden zum Ausweichen verwendet. Das Herz ist in zwei Hälften geteilt, die jeweils einen der Joy-Con-Controller repräsentieren. Da lohnt sich das Backtracking für diesen Bosskampf, der clever an die Plattform angepasst wurde.

Dasselbe, aber etwas anders

Alles in allem bleibt *Undertale* das einzigartige Rollenspiel, das viele kennen und lieben. Außer dem neuen Boss, den bunten Rahmen und kleinen Änderungen in den Dialogen hat sich tatsächlich nicht viel verändert. Aber mit dem Humor und der Herzlichkeit, die der Titel ausstrahlt, kann es mit dieser Portierung bestimmt neue Fans gewinnen. **Ebru Cebeci**

Verschiedene Rahmenbilder, die ihr in den Settings aussuchen könnt, verleihen dem Spiel etwas mehr Farbe.

MEINUNG
Ebru Cebeci

„Insgesamt eine gut gelungene Umsetzung des ungewöhnlichen RPGs für die Switch“

Undertale hat auch drei Jahre nach dem Release für den PC nichts von seinem Charme und Humor verloren. Da die Switch-Version keine großen Änderungen vorweist, können Neueinsteiger das Spiel in seiner Urform genießen. Nur Mad Mew Mew ist ein großartiger Boss, der für die Hybrid-Konsole exklusiv ist. Dieser Test hat mich sogar dazu motiviert, der Genozid-Route noch eine Chance zu geben und wirklich alle Enden freizuschalten. Durch die verschiedenen Pfade, die man einschlagen kann, wird *Undertale* zu einem Spiel, das man mehr als nur einmal durchgespielt haben sollte. Die vollständige Story erfährt man eben nur, wenn man auch jeden Weg einmal gegangen ist. Empfehlenswert ist das Eintauchen in die unterirdische Welt der Monster allemal.

Undertale

Termin: 18. September 2018
Hersteller: 8-4
Entwickler: Toby Fox, 8-4
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: 14,99 Euro

GRAFIK 6
Sich für eine Pixelgrafik zu entscheiden ist keine schlechte Wahl, jedoch wirkt der pixelige Look hier und da sehr amateurhaft. Die Grafik kommt nicht an die Klassiker der 16-Bit-Ära heran.

SOUND 8
Text: Englisch oder Japanisch
Sehr schöne atmosphärische Musik, die oft zur Situation passt. Tracks wiederholen sich im Spielverlauf an verschiedenen Orten. Mit viel Humor und Wortwitz vollgepackte Dialoge helfen einem durch die düstere Story. Leider gibt es keine deutsche Sprachfassung.

STEUERUNG 10
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung ist einwandfrei. Es gibt keinerlei Verzögerungen und der Charakter bewegt sich flüssig durch die Landschaft.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Eine Mischung aus Rollenspiel und Bullet Hell sorgt für herausfordernde Kämpfe. Die RPG-Aspekte sind jedoch nicht sehr komplex.

PRO / CONTRA
- ✚ Verschiedene Enden
- ✚ Interessante und fordernde Kämpfe
- ✚ Charmante Charaktere
- ✚ Sehr schöne und passende Musik
- ✚ Einfache Steuerung
- ✚ Lustige Dialoge und Wortwitze
- ➖ Stellenweise amateurhafte Grafik
- ➖ Karg gestaltete Welt
- ➖ Zu einfache Rätsel
- ➖ Spieler wird zu sehr an der Hand gehalten und zu einer der Spielweisen gelenkt

WERTUNG/FAZIT

84

„*Undertale* zeigt, dass eine gute Story besser altert als die schönste Grafik.“

THE WORLD ENDS WITH YOU FINAL REMIX

Action-Rollenspiel Das Action-Rollenspiel mit dem einmaligen Kampfsystem und der tollen Symbiose aus Grafik und Musik überzeugte bereits auf dem DS. Doch wie schlägt sich der *Final Remix*?

Neku Sakuraba hat die Nase voll: Keiner versteht ihn, alle nerven und überhaupt – warum gibt es andere Menschen? Als der Vorzeige-Teenager jedoch urplötzlich in ein grausames Spiel um Leben und Tod gezogen wird, lernt auch er die Hilfe anderer allmählich zu schätzen. Mit seinen Partnern Shiki, Joshua und Beat bestreitet Neku jeweils sieben Tage voller Gefahren und löst die Aufgaben der ominösen Reaper, die es zum Unglück der vier auf das Leben der Spieler abgesehen haben …

In der Reaperwelt festgepinnt

Wird die spannend-komplexe Handlung von *The World Ends With You* nicht gerade in langen Dialogen erzählt, erkundet ihr mit Neku und einem seiner drei Partner Tokios belebten Stadtbezirk Shibuya. Bereits nach wenigen Sekunden springen die peppige Musik sowie der bunte Grafikmix aus Manga und Comic in Ohr und Auge. Diese wunderbare Symbiose, die bereits 2007 auf dem Nintendo DS für Begeisterung gesorgt hat, beeindruckt auf der Switch dank HD-Politur umso mehr. Auf den nicht sehr abwechslungsreichen Reapermissionen entdeckt ihr reale Schauplätze, lernt neue Charaktere kennen und trefft natürlich auch auf die unterschiedlichsten Gegner. Die sogenannten Noise sind zunächst unsichtbar und lassen sich herausfordern, wenn Neku die Umgebung scannt. Wann ihr eure Feinde konfrontiert, liegt also in eurer Hand.

Das einzigartige Kampfsystem macht sich wie der Rest des Spiels im Handheld-Modus den Touchscreen zu eigen. Mit gezielten Strichen lasst ihr Neku über das abgegrenzte Gebiet laufen und aktiviert mit den jeweils erforderlichen Bewegungen und einer Menge Fingerspitzengefühl seine Pins. Je nach deren Funktion fügt ihr den Noise Schaden zu, heilt euch oder setzt eine andere der vielen Fähigkeiten ein. Bis zu sechs von mehr als 300 Pins kann Neku im Kampf tragen, dementsprechend ergeben sich unzählige Kombinationsmöglichkeiten. Ob man diese auch tatsächlich nutzt oder sich eher auf ein festes Set präferierter Pins beschränkt, ist Ansichtssache. Ein weiteres Manko liegt in der doch sehr überschaubaren Fülle an möglichen Touch-Gesten, was dazu führt, dass man die Aktivierung ähnlicher Pins umständlich voneinander abgrenzen muss.

Lesefaule Spieler aufgepasst: Die Comicstrip-Dialoge in *The World Ends With You – Final Remix* nehmen einen nicht zu unterschätzenden Anteil des Geschehens ein.

Kämpft ihr im Koop-Modus, sind Teamwork und Absprachen sehr wichtig, um die Synchro-Rate zu erhöhen. Leider ist die Steuerung per Pointer nicht optimal.

Zweisamkeit statt Einsamkeit

Je nachdem, welcher Partner euch begleitet, ruft ihr Shiki, Joshua oder Beat in Gefechten zur Hilfe. Greift ihr abwechselnd die gegnerischen Noise an, steigt eure Synchro-Rate. Ab 100 Prozent führen Neku und sein Partner eine mächtige Kombo-Attacke aus, deren Stärke ihr mithilfe überraschend anspruchsvoller Minispiele erhöht. Im Koop-Mehrspieler kämpft euer Mitspieler zwar an eurer Seite, dafür muss er in Shibuya die Beine stillhalten. Zudem hat er leider nur Zugriff auf drei feste Pins. Gerade das Anheizen der Synchro-Rate verlangt jedoch eine gute Portion Teamwork und macht an sich durchaus Spaß – wäre da nicht die eher hektische Steuerung per Pointer. Während sich die Touchscreen-Wischerei nach anfänglichem Frust als echter Spaßfaktor entpuppt, hinken die Joy-Cons nämlich mächtig hinterher. Im TV- und Koop-Modus zeigt sich daher, dass *The World Ends With You – Final Remix* eindeutig ein DS- und kein Wii-Port ist.

Wenn Action auf RPG trifft

Da *The World Ends With You* ein Action-Rollenspiel ist, kommt auch die Charakterentwicklung neben den unterhaltsamen Gefechten nicht zu kurz. Sowohl die Pins als auch Neku steigen mithilfe von Erfahrungspunkten in der Stufe auf. Erstere können ihre Fähigkeiten verbessern, Letzterer gewinnt Lebenspunkte dazu. Wem die Schwierigkeitsgrade von Normal bis Schwer nicht genügen, kann Nekus Stufe jederzeit auf ein beliebiges Level zurücksetzen, um die Kämpfe anspruchsvoller zu gestalten. Je mutiger ihr dabei seid, desto höher fallen die Drop-Chancen bestimmter Objekte aus. Ein tolles System, das es euch ermöglicht, die Schwierigkeit individuell anzupassen.

Im Minispiel Tin Pin Slammer fegt ihr die gegnerischen Pins von der Platte und nutzt Spezialfähigkeiten, um euren Pin zu verteidigen. Ein netter Zeitvertreib.

Auch der jugendliche japanische Zeitgeist hat Auswirkungen auf die Helden. Trägt Neku Kleidung und Pins einer Modemarke, die im Kampfgebiet gerade angesagt ist, so erhöht sich sein Schaden. Isst er eine Portion Ramen, steigen womöglich gar seine Grundwerte. Doch Achtung: Während die Trends einem steten Wandel unterliegen, nehmen Neku und Co. an einem realen 24-Stunden-Tag nur eine begrenzte Menge Nahrung zu sich. Diese Funktionen sind einerseits erfrischend schräg und bringen Abwechslung in die tägliche Tour durch Shibuya, andererseits wirken die zeitlich abhängigen Inhalte bei einem Vollpreistitel fehl am Platz. Zum Glück halten sich diese jedoch in Grenzen und sind für euren Erfolg nicht erheblich.

Das Spiel endet mit dir

Nach etwa 25 Stunden ist das dreiwöchige Reaperspiel beendet und die Haupthandlung abgeschlossen. An den einzeln anwählbaren Tagen ergründet ihr die Geheimnisse Shibuyas, sammelt die übrigen Pins und erkundet ein für die Switch exklusives, neues Szenario. All das bietet Stoff für viele weitere Spielstunden, ob ihr euch *The World Ends With You – Final Remix* holt, ist dank des eigenwilligen Stilmixes und der ungewöhnlichen Kampf- und Rollenspielelemente aber letztlich eine Frage des persönlichen Geschmacks. **Cosima Staneker**

Das digitale Shibuya ist bunt, belebt und vermittelt den japanischen Zeitgeist. Wichtige Figuren stechen aus der Masse hervor.

MEINUNG
Cosima Staneker

„*The World Ends With You* hat in Sachen Action und RPG witzig-frische Ideen."

Ein Fan der Joy-Con-Steuerung bin ich durch *The World Ends With You – Final Remix* wahrlich nicht geworden. Da ich aber eh lieber im Handheld-Modus spiele, hat das meinem persönlichen Spielerlebnis nicht geschadet. Bei der ansteckenden Musik konnte ich oft kaum stillsitzen und auch der ungewöhnliche Zeichenstil hat es mir wirklich angetan. Ich bin mir sicher, dass ich noch länger durch die Straßen Shibuyas wandern werde. Immerhin gibt es noch einiges zu entdecken und sammeln: die Pins, die Klamotten – ja sogar Berichte, die zusätzliche Hintergrundinformationen über die komplexe Handlung verraten. Trotz allem handelt es sich hier sicherlich nicht um ein Action-Rollenspiel für jedermann, ist es doch in vielen Aspekten eine absolute Geschmackssache.

The World Ends With You – FR

Termin: 12. Oktober 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Square Enix
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 8
Wer den Mix aus Manga und Comic zu schätzen weiß, profitiert vom gelungenen HD-Update der DS-Version.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Das Spiel ist nur an bestimmten Stellen auf Englisch vertont, dafür komplett untertitelt. Die poppigen Beats untermalen das Geschehen mit Fußwipp-Garantie.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Touchscreen
An die Touchscreen-Steuerung muss man sich gewöhnen, danach klappt es aber ganz gut. Die Joy-Con-Steuerung ist hingegen hektisch und ungenau.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Spannende Handlung mit einigen Wendungen. Auch nach dem ersten Durchlauf gibt es genügend Motivation, mit Neku und Konsorten loszuziehen.

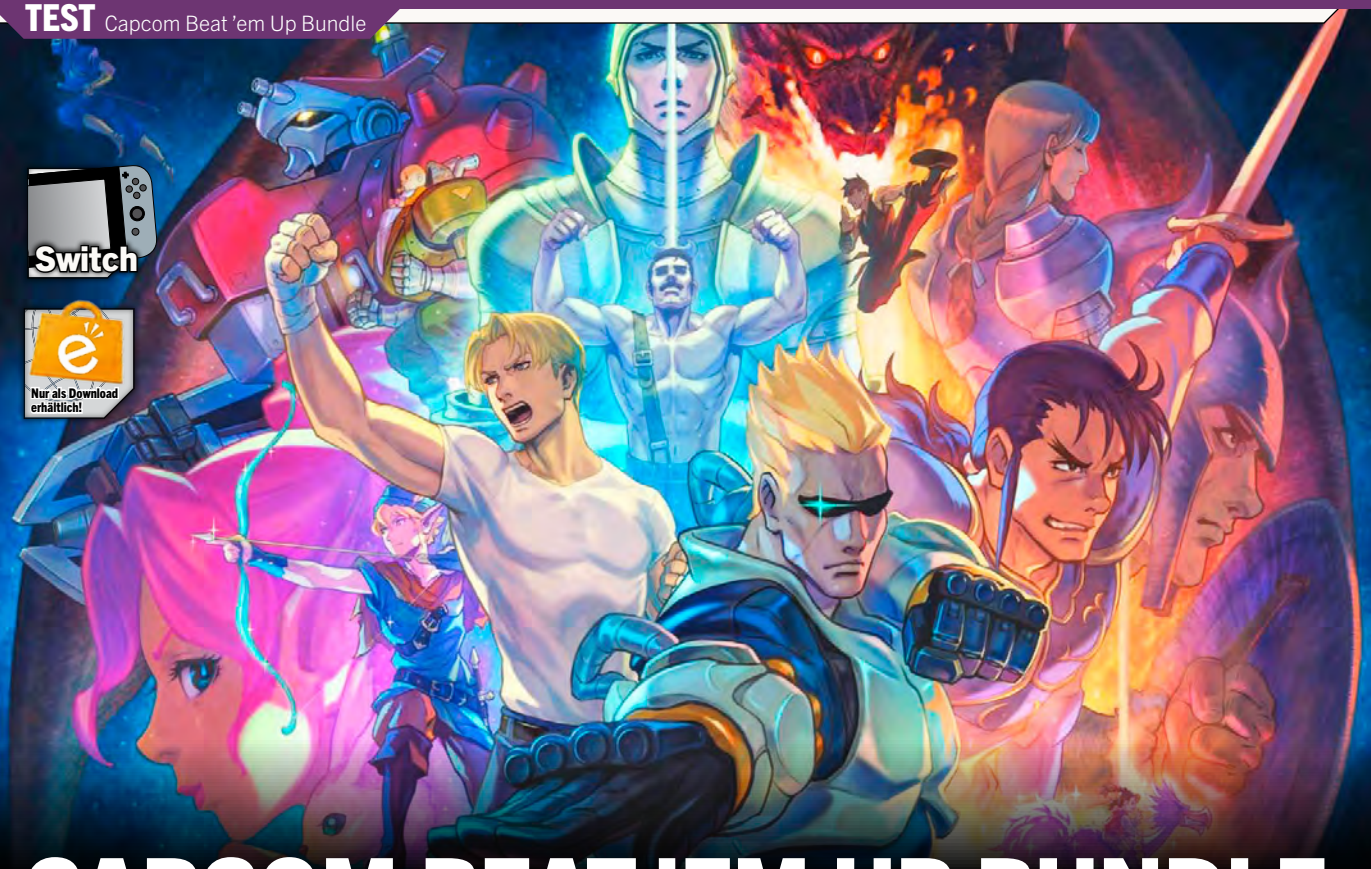
MEHRSPIELER 7
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Obwohl Spieler Zwei als Nekus Partner in Kämpfen nur drei Pins nutzt, macht der Koop Spaß – wäre da nur nicht die umständliche Joy-Con-Steuerung …

PRO / CONTRA
- ✚ Einzigartiger Stilmix von Grafik und Musik
- ✚ Frische Ideen bei Action- und RPG-Elementen
- ✚ Schöne und realitätsnahe Darstellung Shibuyas
- ✚ Spannende Geschichte mit Überraschungen
- ✚ Gute Langzeitmotivation
- ✚ Die Touch-Steuerung macht Spaß …
- ➖ … erfordert aber gerade zu Beginn eine Menge Fingerspitzengefühl und Übung.
- ➖ Nicht zu unterschätzender Dialoganteil
- ➖ Controller-Steuerung ist die „zweite Wahl"

WERTUNG/FAZIT

80

„Wer die Gestaltung mag und dem Touchscreen nicht abgeneigt ist, sollte zugreifen."



Switch

Nur als Download erhältlich!

CAPCOM BEAT 'EM UP BUNDLE

Beat 'em Up Capcom packt sieben legendäre Beat 'em Ups, die damals die Arcade-Automaten zum Glühen gebracht haben, in ein Bundle! Wir klären im Test, ob die Klassiker auf der Switch wirklich so gut sind, wie man sie in Erinnerung hat.

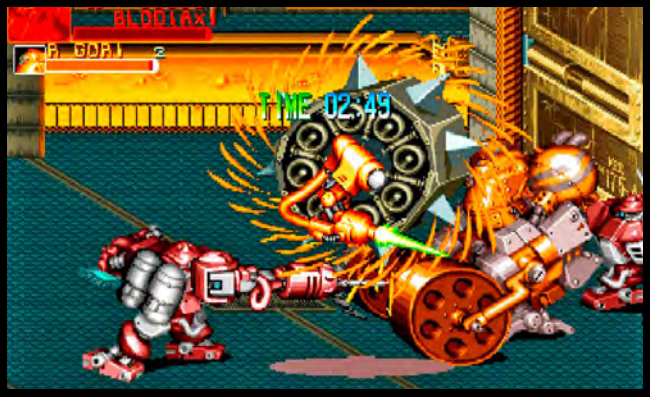
Bevor wir loslegen, lasst uns einen Ausflug in das Goldene Zeitalter der Arcade-Automaten machen: Die Umsatzzahlen von Spielautomaten fielen ab Mitte der 1980er-Jahre stetig ab, da der Markt mit populären Titeln wie *Pac-Man* und *Space Invaders* übersättigt war. Innerhalb von fünf Jahren halbierten sich die Gewinne, die durch Arcade-Automaten erwirtschaftet wurden. Obwohl die Beliebtheit der Münzschlucker auf den nächsten Tiefpunkt zusteuerte, probierten einige Entwickler, ein letztes Mal den Kurs zu ändern, indem sie neue Genres ausprobierten. Als *Renegade* und *Double Dragon* von Taito 1987 das erste Mal das Seitwärts-Prügel-Genre in die Spielhallen brachten, konnten die Spieleentwickler kurzzeitig wieder aufatmen. Allerdings verzeichnete die Spielbranche erst mit der Veröffentlichung von Capcoms 16-Bit-Klassiker *Final Fight* wieder einen Höhepunkt. *Final Fight* gilt seither als das erfolgreichste der klassischen Beat 'em Ups, jedoch wurde es von den darauffolgenden Spielen in den Bereichen Grafik und Spieltiefe übertrumpft.

Sieben Klassiker

Das *Capcom Beat 'em Up Bundle* verpackt sieben dieser Prügelegenden in ein Paket – zwei davon erscheinen sogar das erste Mal außerhalb von Arcade-Hallen. Mit dabei sind *Final Fight* (1989), *The King of Dragons* (1991), *Captain Commando* (1991), *Knights of the Round* (1991) und *Warriors of Fate* (1992). Diese fünf nostalgischen Titel wurden bereits auf diversen Retro-Konsolen als Portierung veröffentlicht. Hinzu kommen die beiden aufgepeppten Beat 'em Ups

In der fiktiven Stadt Metro City kämpfen wir uns durch massenweise Gangster-Gruppen. Jede Waffe, die wir auf dem Weg finden, nehmen wir natürlich mit.

Wer schon immer mal die japanischen Versionen der Prügelspiele ausprobieren wollte, muss sich nun keinen Arcade-Automaten aus Japan einfliegen lassen.



Mech-Teile stehlen gehört bei *Armored Warriors* zum guten Ton. Verrückte Kombinationen wie Stachel-Ketten-Reifen mit Laser-Schwert-Arm gehören dazu.

Armored Warriors (1994) und *Battle Circuit* (1997), die nun ihr Konsolen-Debüt feiern. Das Spielepaket beinhaltet auch die japanischen Fassungen, die sich im Wesentlichen nur in der Story unterscheiden, und eine Galerie, in der eine überschaubare Auswahl an Artworks zu jedem Titel enthalten ist. Weiteres Bonusmaterial wie Charakterinformationen und separat abspielbare Soundtracks, wie etwa in der *Street Fighter 30th Anniversary Collection*, sucht man in diesem Bundle jedoch vergebens. Da die Spiele im veralteten 4:3-Format dargestellt werden, könnt ihr links und rechts die schwarzen Balken mit passenden Hintergründen austauschen. Insgesamt wirken die Bonusinhalte im Vergleich zu anderen Klassik-Bundles von Capcom etwas flach.

Besonders auffällig ist die extrem hohe Schwierigkeitsstufe, die ihr nicht verändern könnt. Da ihr bei Arcade-Automaten Münzen einwerfen müsst, um weiterzuspielen, sind die Spiele dementsprechend schwerer – schließlich wollten die Entwickler auch Geld verdienen. Glücklicherweise besitzt die Switch keinen Münzschlitz und ihr könnt, nachdem ihr eure Leben aufgebraucht habt, einfach per Starttaste wieder in das Spiel einsteigen.

Die leicht aufpolierte Grafik kommt auf der Nintendo-Konsole gut zur Geltung und die Farben wirken nicht verwaschen. Oftmals sind kleine Details im Hintergrund der Stage animiert und verleihen der Atmosphäre den nötigen Kick. Jede Stage wird von einem prägnanten 16-Bit-Soundtrack begleitet, der direkt ins Ohr geht.

Besser mit der Zeit

Da die Spiele damals in erster Linie nicht für den PC oder eine Konsole entwickelt wurden, benötigt man neben den Analog-Sticks nur zwei weitere Buttons, um seine Kämpfer zu steuern. Mit dem Stick bewegt ihr eure wählbare Figur durch die pixeligen 2D-Welten und mit den Knöpfen hüpft ihr durch die Gegend und verteilt Hiebe und Kicks. In den älteren Ablegern wie *Final Fight* ist das Kampfsystem extrem simpel und lässt Abwechslung vermissen. Wer coole Combos wie in *Street Fighter* erwartet, wird leicht enttäuscht sein. Die etwas fortschrittlicheren Ableger des Pakets bieten allerdings deutlich mehr Spielvariation. So könnt ihr beispielweise in *Armored Warriors* euren Mech-Gegnern die Waffen abschlagen und sie an eurem eigenen Kampfroboter befestigen, um sie dann selbst zu nutzen. Das immer komplexer werdende Combo-System zeigt, wie sich das Genre über die Jahre hinweg entwickelt hat und wie sehr kleine Veränderungen der Spielmechanik sowie dem Wiederspielwert guttun.

Am meisten Spaß machen die Klassiker mit mehreren Spielern, was zum Glück in allen sieben Titeln sowohl online als auch lokal möglich ist. Da jedoch Fans aus der ganzen Welt ohne Einschränkungen gemeinsam zocken, kommt es nicht selten vor, dass ihr euch eine Lobby mit Spielern aus verschiedenen Regionen teilt, was zu starken Verzögerungen und Lags für alle Beteiligten führen kann. Wer einen schlechten Internetanschluss hat, sollte den Online-Multiplayer meiden oder nur mit Arcade-Fans aus derselben Region spielen. Der lokale Multiplayer funktioniert hingegen einwandfrei und bietet sich hervorragend an, um mit bis zu drei Freunden eine Prügel-Partie zu starten. Da die Steuerung der Spiele nicht sonderlich umfangreich ist, eignen sich die Joy-Cons nahezu perfekt für eine schnelle Couch-Runde.

Oftmals eintönig

Unterm Strich ist das *Capcom Beat 'em Up Bundle* eine gelungene Portierung für die Nintendo Switch und Fans des Genres werden garantiert auf ihre Kosten kommen. Jedoch fühlen sich die Spiele für Neueinsteiger sehr ähnlich an – insbesondere dann, wenn man nur im Singleplayer durch die Stages metzelt. Wer aber über den Mangel an Bonusinhalten und den furchtbar hohen Schwierigkeitsgrad hinwegsehen kann, bekommt hier ein fantastisches Stück Spielgeschichte.

Eugen Günter

Im Multiplayer ist ein kleines bisschen Teamwork gefragt. Wer seine Teammitglieder fair behandelt, besiegt die knackigen Bossgegner deutlich einfacher.

MEINUNG
Eugen Günter

„Gute Sammlung, die vor allem für Fans und Mehrspieler-Freunde spannend ist“

Ich hatte damals mit Arcade-Automaten nicht viel am Hut und kann den Hype dementsprechend nicht ganz nachvollziehen. Trotzdem muss ich zugeben, dass ich von dem Charme der alten Retro-Klassiker echt angetan bin. Es gibt mittlerweile technisch bessere Beat 'em Ups im Oldschool-Look, aber das Original vermittelt ein einzigartiges Feeling, das nicht kopiert werden kann. Klar, es ist nicht ganz dasselbe, wenn man nicht am Automaten steht, aber die Switch-Fassung macht einen guten Job. Zudem ist es cool zu sehen, wie sich das Genre über die Jahre hinweg entwickelt hat. Wenn man im Mehrspieler zockt, vergisst man schnell, dass der Charakter eigentlich meistens nur zwei Moves beherrscht, weil man plötzlich ganz andere Dinge im Kopf hat.

Capcom Beat 'em Up Bundle

Termin: 18. September 2018
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 19.99 Euro

GRAFIK 8
Die Pixel-Grafik hängt natürlich vom Spiel ab, ist jedoch immer fantastisch umgesetzt. Animierte Hintergründe und passende Farbpaletten sorgen für stimmungsvolle Atmosphäre.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Englisch und Japanisch
16-Bit-Soundtracks die perfekt zu den Stages passen. Leider hat das Bundle keinen Musikplayer im Menü.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung ist nicht sonderlich komplex und deshalb eignen sich die Joy-Cons nahezu perfekt. Die Buttons lassen sich frei belegen.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: schwer (stufenlos)
Für Genre-Neulinge wird der Singleplayer schnell eintönig. Der hohe Schwierigkeitsgrad lässt sich leider nicht verstellen.

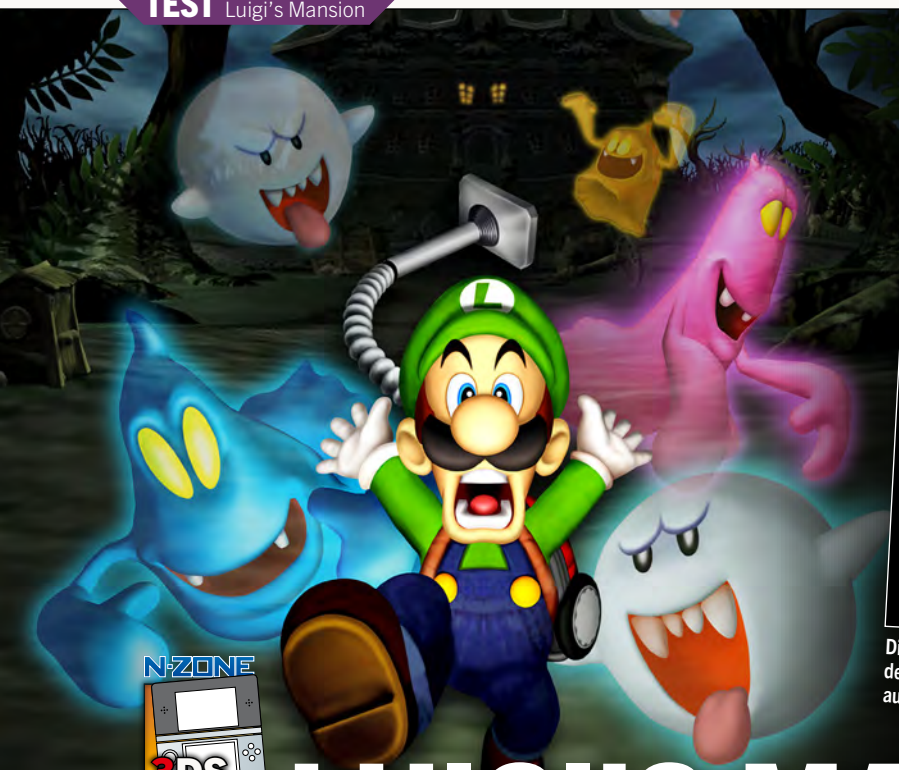
MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2-4 **Spieler offline:** 2-4
Die Spiele glänzen sowohl im Online-Multiplayer als auch bei einer spontanen Couch-Runde unter Freunden.

PRO / CONTRA
- ✚ Spaßiger Multiplayer-Modus
- ✚ Ein Stück Arcade-Geschichte
- ✚ Sieben verschiedene Spiele
- ✚ Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
- ➖ Etwas wenig Bonusinhalt
- ➖ Kann eintönig werden
- ➖ Beinhaltet nicht alle wichtigen Capcom-Titel des Genres

WERTUNG/FAZIT

77

„Eine schöne Sammlung, die Fans des Genres auf jeden Fall begeistern wird.“



Die dauerhaft auf dem unteren 3DS-Bildschirm eingeblendete Karte der Spielwelt ist sehr praktisch, verrät sie neben dem Standort doch auch, welche Tür ihr mit einem gesammelten Schlüssel öffnen könnt.

N-ZONE 3DS HIT

LUIGI'S MANSION

Adventure Während die Switch im nächsten Jahr mit dem brandneuen *Luigi's Mansion 3* bedacht wird, kommt der erste Teil heuer als Neuauflage auf den 3DS. Mit Erfolg?

Endlich angekommen: Auf dem 3DS bekommt *Luigi's Mansion* über 16 Jahre nach der Erstveröffentlichung die Version spendiert, die es eigentlich schon von Anfang bekommen sollte. Damals schon wollten die Entwickler das Spiel nämlich mit 3D-Technik präsentieren, entsprechende Bildschirme waren seinerzeit aber noch extrem teuer, sodass die Pläne schlussendlich verworfen wurden. Überzeugt das fünfterfolgreichste Spiel des Gamecube auch auf der aktuellsten reinen Handheld-Konsole aus dem Hause Nintendo, dem 3DS?

Würdevoll gealtert

Luigi's Mansion ist in der Tat sehr gut gealtert. Zwar wurden die Grafik und vor allem das Design der Figuren für die Neuauflage überarbeitet und der Detailgrad der Spielwelt erhöht, spielerisch hat sich das Abenteuer aber nicht verändert. Das heißt: Ihr schlüpft entgegen der Gangart zahlreicher Nintendo-Spiele nicht in die Rolle von Mario, sondern von dessen etwas schlankerem Bruder Luigi. Der erfährt eines Tages unerwartet von einem großen Gewinn, angeblich soll er eine Villa bekommen. Kurzerhand verabredet er sich dort mit Mario, dieser ist zum vereinbarten Zeitpunkt aber nicht anzutreffen. Stattdessen gerät Luigi in die Hände frecher Geister. Doch er hat Glück: Der etwas verrückt anmutende Professor Immanuel Gidd (I. Gidd) rettet den Protagonisten mit der grünen Mütze. Dieser durchläuft anschließend ein Tutorial, wird mit Taschenlampe, Game Boy Horror sowie Schreckweg 06/18 ausgestattet und macht sich sodann auf, die gruselige Villa auf der Suche nach Mario zu durchstöbern. Dort wimmelt es nur so vor verschiedensten, zumeist ziemlich witzigen Geistern, die allesamt eine Eigenschaft teilen: Sie haben eine Schwachstelle. Diese unterscheidet sich jeweils, doch habt ihr sie entdeckt, könnt ihr alle Geister mit der Taschenlampe anleuchten und sie anschließend mit dem

Das Spiel ist in mehrere recht kurze Abschnitte aufgeteilt. Am Ende jedes Abschnitts müsst ihr einen Boss-Gegner in hübscher Inszenierung erledigen.

Von der Vogelperspektive in die dreidimensionale First-Person-Ansicht wechselt ihr dank dem Game Boy Horror, was euch neue Blickwinkel auf Geister gewährt.

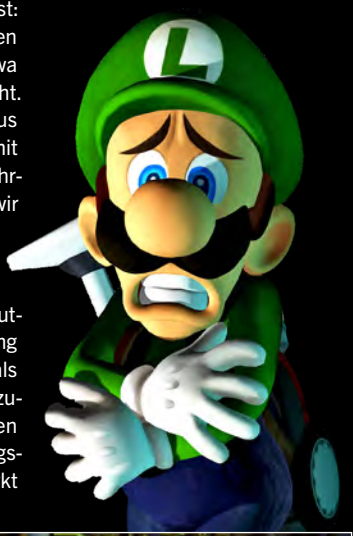
Schreckweg 06/18 einsaugen und somit einfangen.

Das Abenteuer in *Luigi's Mansion* besteht neben der Geisterjagd aus der Suche nach Schätzen und Schlüsseln. Letztere sind zwingend notwendig, um verschlossene Türen zu öffnen und dadurch in der Geschichte voran zu kommen. Schätze wie Goldmünzen, Geldscheine, Goldbarren und Ähnliches findet ihr in allen möglichen Ecken und Winkeln der gruseligen Villa. Die könnt ihr nämlich penibel absuchen, fast alle Schubladen und Schränke lassen sich öffnen, fast jeden Teppich könnt ihr wegsaugen, müsst ihr aber nicht. Je mehr Reichtümer ihr anhäuft, desto größer wird Luigis Belohnung nach Spielende. Das gesamte Spiel ist in mehrere Abschnitte unterteilt und endet immer mit einem Bosskampf. Zwischendurch kehrt ihr stets zurück in das Labor von Professor I. Gidd. Von dort aus erreicht ihr jederzeit den Trainingsraum, könnt Amiibo für hilfreiche Goodies wie Lebensenergie einscannen und gelangt zur Galerie. Dort wiederum findet ihr alle eingefangenen besonderen Geister und könnt erneut gegen sie kämpfen, um neue Highscores aufzustellen. Außerdem gelangt ihr über das Labor in den kooperativen Mehrspieler-Modus. Dieser erstreckt sich über das gesamte Spiel, wenn beide Mitspieler im Besitz von *Luigi's Mansion* für 3DS sind. Beim Download-Spiel dürft ihr nur im Trainingsraum und in der Galerie ran. So oder so: Spieler 1 übernimmt die Führung und entscheidet darüber, welche Räume betreten werden. Spieler 2 kann nämlich weder Türen öffnen noch Schlüssel einsammeln oder Modi auswählen. Ansonsten darf er aber vollumfänglich bei der Geisterjagd helfen. Abgesehen von der etwas zu niedrigen Bildwiederholrate ist der Multiplayer gut umgesetzt und ein schöner Spaß für Koop-Fans.

Tolle Musik, kurzer Spaß

Glänzen kann *Luigi's Mansion* auch 2018 noch mit einer extrem dichten und toll inszenierten düsteren Atmosphäre sowie jeder Menge eingängiger Ohrwurm-Melodien. Das Optische geht Hand in Hand mit der Musik und erzeugt ein stimmiges Gesamtpaket, das leider viel zu schnell vorbei ist: Fünf bis maximal zehn Stunden solltet ihr zum Durchspielen etwa benötigen, mehr aber auch nicht. Immerhin dient der Koop-Modus als guter Ansporn, das Spiel mit verschiedenen Freunden mehrfach zu bewältigen, aber wir hätten uns mehr Singleplayer-Umfang für die Neuauflage gewünscht. Die Steuerung setzt auf eine Mischung aus Buttons und Bewegungssteuerung und ist dadurch etwas griffiger als noch zu Gamecube-Zeiten, zudem habt ihr die Wahl zwischen zwei verschiedenen Steuerungsschemata. An einem Punkt merkt ihr *Luigi's Mansion* sein Alter durchaus negativ an, nämlich beim Speichersystem. Sichern könnt ihr im Labor oder in der Villa bei den Toads, automatisch gespeichert wird aber nicht. Das führt in Zeiten allgegenwärtiger Autosave-Funktionen zur Gefahr, das Spiel ohne Speichern zu beenden und somit bereits geleistete Erfolge ins digitale Nirwana zu schicken, was uns beim Test gleich zweimal tatsächlich auch passiert ist. Nichtsdestotrotz bietet *Luigi's Mansion* auch in der 3DS-Neuauflage ein empfehlenswertes, spaßiges Abenteuer, das besonders in der herbstlichen Halloween-Zeit bei einer heißen Tasse Tee und dem gelegentlichen Blick durchs Fenster auf die kalte und nasse Außenwelt für wohlige Atmosphäre beim Spielen sorgt.

Johannes Gehrling



Im kooperativen Teamspiel für zwei Spieler könnt ihr die ganze Spielwelt von *Luigi's Mansion* gemeinsam erkunden.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Besser spät als nie: Endlich habe ich das erste *Luigi's Mansion* nachgeholt. Zu Recht!"

Schande über mich: *Luigi's Mansion 2* habe ich mir 2013 zwar direkt zum Release geholt und noch am gleichen Wochenende komplett durchgespielt. Den ersten Teil habe ich aber bis zu diesem Test noch nie angerührt, und das, obwohl ich das Original-Spiel für den Gamecube im Regal liegen habe, seitdem ich es ziemlich günstig auf einem Flohmarkt erstehen konnte. Mir fehlte aber irgendwie immer die Zeit, doch besser spät als nie. Der erste Teil steht seinem Nachfolger in nichts nach und überzeugt vor allem durch eine geniale Atmosphäre, die mich beim Test schnell überzeugte. Abgesehen vom umständlichen Speichersystem merkt man der Neuauflage das Alter der Originalfassung kaum an, was mich beeindruckt. Jetzt darf der brandneue Teil für die Switch ganz schnell kommen!

Luigi's Mansion

Termin: 19. Oktober 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Das Spiel ist nicht mehr neu, hat aber trotzdem viel Charme und eine stimmige Atmosphäre.

SOUND 9
Text: Deutsch
Die Musik und andere Sounds in *Luigi's Mansion* sorgen nicht nur für Ohwürmer, sondern auch für eine düstere und stimmungsvolle Atmosphäre in der Gruselvilla.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Touchscreen, Gyrosensor
Eine Mischung aus klassischer und Bewegungssteuerung, die nicht perfekt, aber funktionabel arbeitet.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Der Spielumfang ist nicht allzu ausschweifend, dafür bereitet *Luigi's Mansion* wie schon auf dem Gamecube auch in der Neuauflage noch jede Menge Spaß.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler lokal:** 2
Der kooperative Multiplayer ist schön für Koop-Fans, leidet aber etwas unter zu niedriger Framerate.

AMIIBO 5
Amiibo der im Spiel vorhandenen Figuren werden unterstützt und bieten hilfreiche Gimmicks wie Energie.

PRO / CONTRA
- ++ Interessante Rätsel und Aufgaben
- ++ Tolle, düstere Atmosphäre
- \+ Komplettes Spiel im Multiplayer spielbar
- \+ Hilfreiche Karte mit Schlüsselanzeige
- \+ Herrliche Ohrwurm-Melodien
- − Recht geringer Spielumfang
- − Niedrige Framerate im Multiplayer
- − Altbackenes Speichersystem

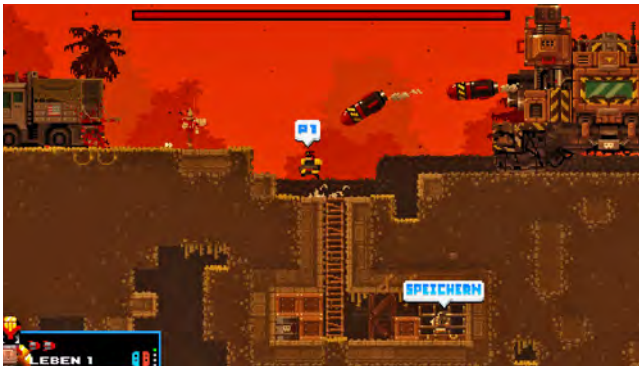
WERTUNG/FAZIT

85

„*Luigi's Mansion* ist gut gealtert. Schlagt zu, wenn ihr es noch nicht gespielt habt!"

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Explosionen gehören zum guten Ton: Wenn Selbstmordattentäter platzen, fließt schon mal eine Menge Pixelblut. Hier gibt's keine Jugendfreigabe von der USK.



Bei Bossen beißt man sich die Zähne aus. Wer verzweifelt, sollte einen Bro im Koop um Hilfe bitten oder einen Kriegsgefangenen retten, um ein Extraleben zu erhalten.

BROFORCE

Switch In *Broforce* folgt ihr dem stolzen Ruf eines Weißkopfseeadlers, salutiert mit glänzenden Augen vor der US-amerikanischen Flagge und bringt gemeinsam mit euren Bros die Demokratur nach Veetman und Irakhistan!

Stillgestanden und hergehört, Kameraden, *Broforce* gibt's drei Jahre nach Release endlich auch für die Switch! Nun liegt es an euch, die Welt aus den Klauen übler Terroristen und schleimiger Aliens zu befreien.

Eine wahrhaftige Bromanze

Im humoristischen Action-Adventure schlüpft ihr in die vor Testosteron platzenden Körper zahlreicher persiflierter Achtzigerjahre-Helden wie Rambro oder B. A. Broracus und schnetzelt euch durch anspruchsvolle Missionen. Dabei verfügt jeder Charakter über einen Nahkampfangriff, eine limitierte Spezialattacke und einen Standard-Move. Indiana Brones peitscht den Übeltätern etwa mit seiner Gerte den Terror aus den Schädeln, während Brominator Feinden mit seiner Minigun einheizt. Da sich bestimmte Figuren je nach Kriegslage besser zum Kämpfen eignen als andere, kann es ganz schön nerven, dass ihr keine Entscheidungsgewalt darüber habt, welche Kameraden ihr steuert. Befreit ihr etwa einen Gefangenen, tauscht ihr euren derzeitigen Charakter gegen einen willkürlichen Bro ein, um ein Extraleben abzustauben. Dieses habt ihr aber auch bitter nötig, immerhin befördern euch die vielseitig bewaffneten Gegner nur mit einem einzigen Schuss, Schlag oder Sprengstoffgürtel ins Jenseits. Auf normaler Schwierigkeitsstufe verlangen die Levels euch daher bereits einiges ab und sind zuweilen frustrierend. Abgebrühte Veteranen versuchen ihr Glück indes gar im schweren oder im Ironbro-Modus, bei dem der Tod des letzten Bros das gnadenlose Bildschirmende bedeutet.

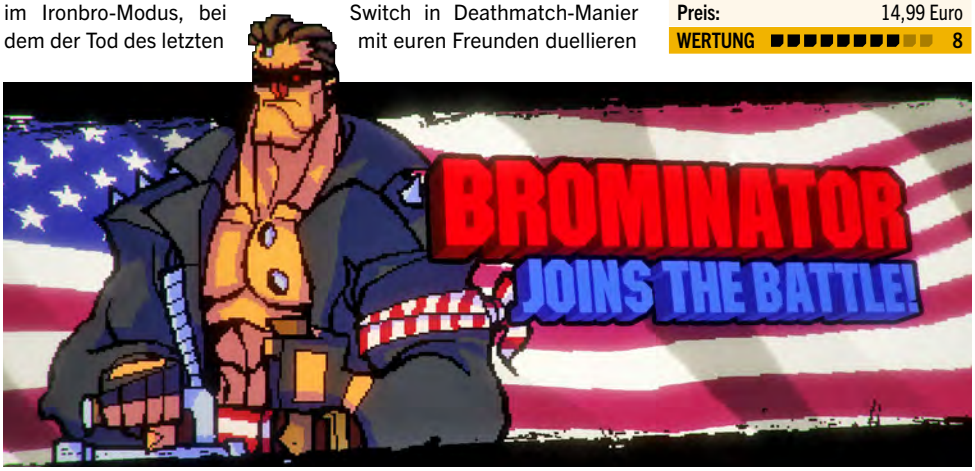
Sowohl im Handheld- als auch im TV-Modus bewegt ihr euch überwiegend flüssig durch die wunderschön verpixelte Spielwelt. Die grandiose Rockmusik sowie der einzigartige Feldwebelhumor tun ihr Übriges: Wer mit seinem Bro durchs knietiefe Pixelblut stapft und mit stolz geschwellter Brust eine eigens verursachte Explosion bestaunt, den überkommt sogleich das unverkennbare *Broforce*-Gefühl. Dieses entfaltet sich vor allem in der Kampagne, bei der ihr in einem Hubschrauber die Terrorbrennpunkte ansteuert und den Worten eures Kommandanten lauscht. Wollt ihr bereits gemeisterte Levels später wieder einzeln anwählen, solltet ihr jedoch lieber im Arcade-Modus spielen.

Mit Kobroperation ans Ziel

Während ihr euch auf einer Switch in Deathmatch-Manier mit euren Freunden duellieren könnt, habt ihr auch die Möglichkeit, online oder lokal ein Squad zu gründen oder zu betreten. Mit bis zu vier Bros den zahlreichen Bossen die Stirn zu bieten, macht auch eine Menge Spaß – leider seid ihr oft nicht nur etwas länger auf der Suche nach Mitspielern, sondern müsst euch ebenfalls mit Verbindungsproblemen herumschlagen. Darüber hinaus ist auch der Netzcode nicht optimal. Unspielbar ist *Broforce* im Koop zwar dadurch nicht, toll ist es aber auch nicht umgesetzt. Auch beinhaltet der Port leider weder den Explosion-Run-Modus, noch den Level-Editor. Abseits dessen bietet das knallige Action-Adventure jedoch viele schöne Spielminuten, die sich echte Männer (und Frauen!) nicht entgehen lassen sollten.

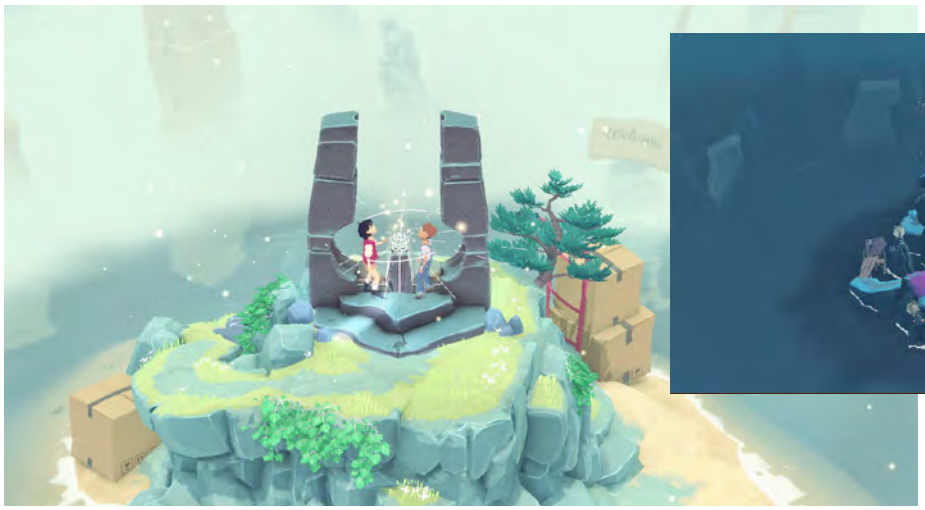
Cosima Staneker

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Devolver Digital
Termin:	6. September 2018
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8



Nach und nach schaltet ihr alle verfügbaren Bros frei. Action-Fans der Achtzigerjahre kommen hier garantiert ins Schwärmen.

Bei *The Gardens Between* zelebriert ihr in erster Linie spielerisch die Macht der Freundschaft.



Im Indie-Puzzle-Spiel *The Gardens Between* seid ihr in der außergewöhnlich ungewöhnlichen Lage, die Zeit jederzeit vor- und zurückspulen zu können – das ist fast wie Magie.

THE GARDENS BETWEEN

Switch Zwei Freunde, eine Laterne, viele bittersüße Erinnerungen: Das verträumte Indie-Puzzle-Spiel *The Gardens Between* setzt auf ruhige Töne.

Es werde Licht! Das Ziel im niedlichen Puzzle-Spiel *The Gardens Between* ist, eine brennende Laterne an das Ende der Levels zu tragen. Die beiden Freunde Arina und Frendt müssen dafür Hindernisse überwinden, Zahlencodes eingeben, Schalter betätigen, Kurzschlüsse verursachen und Dinosaurierknochen ordnen. Dabei hat das unzertrennliche Paar – und damit auch der Spieler – nur drei Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung: Per Knopfdruck aktiviert ihr Schalter, stellt die Laterne ab oder nehmt sie auf. Alles andere manipuliert ihr, indem ihr die Zeit vorspult oder rückwärts laufen lasst. Ganz eingängig kontrolliert ihr die verfließenden Minuten und Sekunden mit den Sticks der Joy-Con-Controller. Drückt ihr nach rechts, vergeht die Zeit und die beiden Helden laufen vorwärts, drückt ihr nach links, werden eure Handlungen zurückgespult. Dieses simple Konzept wird zum Lösen aller Rätsel im mit etwa zwei Stunden sehr kurzen *The Gardens Between* genutzt.

Laufen, Spulen, Laufen

Die Mechanik funktioniert einwandfrei und innerhalb der 19 Levels kommen regelmäßig neue Kniffe hinzu. Trotzdem, und trotz des überschaubaren Umfangs des Abenteuers, leidet *The Gardens Between* unter langweiligen Passagen, in denen man immer wieder vor- und zurückspulen und Laternen aufnehmen und abstellen muss. Dafür punktet das Puzzle-Game mit einem verträumten Soundtrack und hübsch-kreativer Levelgestaltung, die die Erlebnisse der beiden Freunde surreal verändert widerspiegelt. Anlässlich eines gemeinsamen Zockabends erkundet ihr zum Beispiel eine Insel, auf der ein Röhrenfernseher samt angeschlossenem Controller thront. Eine tiefgehende Geschichte bietet *The Gardens Between* nicht, vielmehr handelt es sich um eine Videospiel-Hommage an die engen Freundschaften aus Kindertagen und das Abschiednehmen. Auch wenn dieser Indie-Puzzler weder besonders anspruchsvoll oder umfangreich ausfällt, so bietet der Titel doch schön präsentierte Rätsel, die man am besten häppchenweise genießen sollte – dann hat man länger als nur einen Abend etwas vom Spiel und das Laufen und Spulen nutzt sich nicht so schnell ab. Technisch gibt es nichts an *The Gardens Between* auszusetzen: Die Optik ist farbenfroh und stimmungsvoll, die Figuren sehen sympathisch aus und das Spiel läuft flüssig. Aber ob einem der Preis von etwa zehn Euro pro Spielstunde gerechtfertigt erscheint, ist natürlich eine grundsätzliche Frage.

Katharina Pache

Genre:	Puzzle
Hersteller:	The Voxel Agents
Termin:	20. September 2018
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8

Die optische Aufmachung und der Grafikstil von *The Gardens Between* sind sehr hübsch anzuschauen, zudem läuft das Spiel auf der Switch stets flüssig.

Leider ist der Spielumfang von *The Gardens Between* mit etwa zwei Stunden sehr kurz ausgefallen, hier hätten wir durchaus gerne mehr Inhalt gesehen.

MARIO PARTY

Für Rennspiel-Fans gibt's *Mario Kart*, für Tennis-Fans *Mario Tennis* und für Party-Fans *Mario Party*. Wir blicken zurück auf den ersten Serien-Ableger, der bald 20 Jahre alt wird.

Was haben *Super Smash Bros.*, *Paper Mario*, *Animal Crossing* und *Mario Party* gemeinsam? Also davon abgesehen, dass es sich bei allen fünf um Spieleserien von Nintendo handelt? Ihr aller Ursprung liegt auf dem Nintendo 64. Und bei allen Serien gibt es auch heutzutage noch neue Ableger, so zum Beispiel *Mario Party*. Mit *Super Mario Party* ist das 16. Spiel der Serie nämlich gerade erst für die Switch erschienen – eine stolze Zahl! Wir möchten jedoch einen Blick zurück auf den allerersten Teil werfen, der am 09. März 1999 bei uns seinen Weg in die Regale deutscher Kaufhäuser fand.

Zerstörerisches Tauziehen

Während heutzutage ND Cube für die Entwicklung der *Mario Party*-Spiele verantwortlich zeichnet, war das Ende der 1990er-Jahre für *Mario Party* auf dem N64 noch Hudson Soft. Als mit seinen vier Controller-Anschlüssen vorzüglich für Multiplayer-Games geeignete Plattform wurde die Konsole zum Geburtsort der heute noch aktuellen Partyspielserie. Damals hielt sich der Spielumfang im Vergleich zu heute zwar noch in Grenzen, immerhin waren aber schon beim ersten *Mario Party* 50 verschiedene Minispiele in den Kategorien „jeder gegen jeden", „1 vs. 3", „2 vs. 2" sowie Einzelspiel vertreten. Darunter solche Klassiker wie Fahnen-Wirrwarr, Rennbahn, Kirmeskran, Tiefseetaucher, Hütchenspiel, Blumige Münzdusche und natürlich das unter Nintendo-Fans zu Berühmtheit gelangte Große Tauziehen. Das Minispiel verlangt von den Spielern, den Analog-Stick des N64-Controllers so schnell wie möglich im Kreis zu drehen, was bei vielen ambitionierten Zockern zu ernsthaften Verletzungen der Handfläche führte und Nintendo dazu veranlasste, auf Nachfrage kostenlose Schutzhandschuhe zu verteilen. Und na ja, außerdem segneten so einige Controller rund um den Globus das Zeitliche wegen abgenutzter Analog-Sticks, mit denen keine präzise Steuerung in *Mario Party* aber auch anderen Spielen mehr möglich war. Wirklich ärgerlich!

Von Münzen und Sternen

Im ersten *Mario Party* gibt es sechs spielbare Figuren: Mario,

Die Oberwelt von *Mario Party*, die im Hauptmodus des Spiels den Rahmen für das Spielgeschehen bildet, ist aufgebaut wie ein typisches Brettspiel.

Manchmal geht es jeder gegen jeden, manchmal duelliert ihr euch in Teams und manchmal spielt ihr, wie hier beim Kirmeskran, Minispiele einer gegen drei.

Bei vielen Minispielen in *Mario Party* gewinnt derjenige Spieler, der am längsten überlebt oder der zuerst eine bestimmte Aufgabe erfolgreich erfüllt.

Am Anfang seid ihr alle gleich: Zum Beginn einer Partie *Mario Party* im Hauptmodus startet ihr alle stets mit gleichen Chancen in die Runde.

Luigi, Peach, Yoshi, Wario und Donkey Kong, also quasi ein Stelldichein der berühmtesten Figuren aus dem *Mario*-Universum. Spielerisch unterscheiden sie sich nicht voneinander. Dafür tun das die sieben verschiedenen Spielbretter des ersten *Mario Party*: DKs Dschungel-Abenteuer, Peachs Geburstagstorte, Yoshis Tropeninsel, Warios Kanonen-Canyon, Luigis Maschinenraum, Marios Regenbogen-Burg und (freischaltbar) Bowsers Magma-Berg stehen im Party-Modus zur Verfügung. Jedes Spielbrett bietet, wie auch heute noch bei der Serie üblich, verschiedene Besonderheiten, die euch das Spiel entweder leicht oder (meistens) schwer machen. Und ebenfalls wie auch heute noch spielt sich der Party-Modus: Zu viert (fehlende menschliche Mitspieler werden automatisch durch CPU-Mitstreiter ersetzt) tragt ihr ein Duell über eine zunächst festgelegte Zahl an Runden aus, nach jeder Runde gilt es, ein Minispiel zu absolvieren. Die Spielbretter sind linear aufgebaut, gewürfelt wird der Reihe nach. Für gesammelte und erspielte (oder geklaute) Münzen bekommt ihr Sterne, zusammen mit den Bonussternen nach Spielende entscheiden diese über Sieg oder Niederlage. Items machen euch das Leben leichter beziehungsweise euren Mitspielern schwerer, außerdem gibt es neben blauen Feldern (ihr bekommt Münzen) und roten Feldern (ihr verliert Münzen) auch verschiedene Felder, die spezielle Ereignisse auslösen, wie Bowser auf den Plan zu rufen.

Spielen ohne Schnickschnack

Wer auf Minispiele ohne Drumherum steht, kann seinen Vorlieben im Minispiel-Haus frönen. Dort müsst ihr die Minispiele zunächst mit im Hauptmodus erspielten Münzen freischalten, dann dürft ihr nach Belieben daddeln. Im Floß-Modus arbeitet ihr euch an einem Stück durch sämtliche Minispiele, auch hier spart ihr euch das Drumherum mit Spielbrett, Sternen und Co. Weiterhin findet ihr auf der Oberwelt den Item-Laden, wo ihr für erspielte Münzen neue Items und andere Gegenstände für den Party-Modus erhaltet sowie die Bank, bei der ihr gesammelte Münzen und Sterne einsehen sowie gekaufte Items aktivieren beziehungsweise deaktivieren könnt. Das war alles, mehr Modi gibt es nicht im ersten *Mario Party*; angesichts des begrenzten zur Verfügung stehenden Speichers einer N64-Cartridge ist der Umfang aber dennoch recht ordentlich.

Bowser ist zwar keine spielbare Figur in *Mario Party*, tritt aber als Bösewicht oder wie hier als überdimensionaler Luftballon auch in einigen Minispielen auf.

Story? Ja!

Weil das bisher noch unerwähnt blieb: *Mario Party* für das N64 hat sogar eine Story, die auch als Grundlage aller weiteren 15 Serien-Ableger dient. Nintendotypisch dient die Geschichte allerdings nur als Mittel zum Zweck: Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Wario und Donkey Kong streiten sich, wer von ihnen der Superstar ist. Toad schlägt daher vor, diese Frage doch mithilfe einer Party zu klären, weswegen er im Spiel auch die Rolle des Schiedsrichters und Erklärbärs übernimmt. Bowser will allerdings auch mitmischen, deswegen trefft ihr ihn auf den Spielbrettern an manchen Stellen an, wo er euch zu Leibe rückt und hart erarbeitete Münzen oder sogar wertvolle Sterne klaut. Spannend? Na ja. Dafür wisst ihr jetzt, warum die Mario-Party eigentlich zustande kommt, falls ihr nicht eh schon Bescheid wusstet. Kann man ja mal brauchen.

Eine erfolgreiche Party

Mit 2,7 Millionen Verkäufen war *Mario Party* gemessen an den für Videospiele seinerzeit üblichen Verkaufszahlen nicht nur ein Erfolg, es blieb bis zum Release von *Mario Party 8* 2007 für die Wii auch das meistverkaufte Spiel der Serie und ist bis heute (ausgenommen *Super Mario Party* für Switch) der viertbestverkaufte Serien-Ableger. *Mario Party* für das N64 kam bei der Fachpresse ganz gut weg, die N-ZONE wertete in ihrem Test in Ausgabe 03/1999 mit einer 82. Für das N64 gab's noch zwei Nachfolger, ehe die Serie 2002 den Sprung auf den Gamecube wagte, für den im Laufe der Zeit sogar insgesamt vier *Mario Party*-Spiele erschienen. Doch damit befassen wir uns ein andermal. ■ **Johannes Gehrling**

MEINUNG
Johannes Gehrling

„*Mario Party* macht immer noch Spaß, ist aber natürlich heutzutage altbacken."

Ich mag *Mario Party*. Damit bin ich zwar nicht alleine, aber ich nehme bei jedem neuen Teil wahr, dass die Spiele im Allgemeinen keine sonderlich tollen Bewertungen bekommen. Bei aller berechtigten Kritik verstehe ich nicht ganz, warum, denn im Bereich der Partyspiele ist die Serie mit Mario in meinem Umfeld eine Institution. Sogar der allererste Teil wandert bei mir noch regelmäßig in den Modulschacht des Nintendo 64, wenn ich Freunde zu Besuch habe, wenn auch nicht ganz so häufig wie *Mario Kart*. Natürlich können die neueren Teile mehr und sehen auch hübscher aus, die altbackene Grafik hat aber jede Menge Charme und überzeugt durch tolles Retro-Feeling. Hach, da kommt in mir direkt die Lust auf eine gepflegte Runde *Mario Party* auf …

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

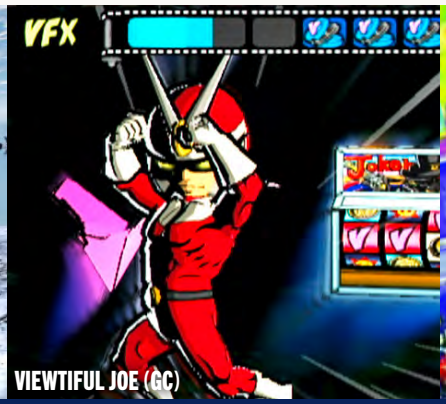
Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2013
N-ZONE 2008
N-ZONE 2003

AUSGABE 11/2003

Wir nähern uns unaufhaltsam der Weihnachtszeit. Und da wir hier in der westlichen Welt bekanntlich im Kapitalismus leben, heißt das natürlich: Kaufen, kaufen, kaufen! Neue Spiele zum Beispiel. Deswegen erscheinen im Herbst und Frühwinter für gewöhnlich immer ganz besonders viele neue und vor allem große Spiele, das war auch vor 15 Jahren schon so. Nicht verwunderlich deswegen, dass zwar die Vorschau-Sektion der N-ZONE 11/2003 nicht allzu prall gefüllt war, dafür aber der Test-Bereich umso mehr. 15 Gamecube- und sechs GBA-Titel wanderten durch das Testlabor, darunter viele gute bis sehr gute Spiele. Eine kleine Auswahl: *Viewtiful Joe* (90), *Freedom Fighters* (86), *Worms 3D* (78), *Dragon Ball Z Budokai* (70), *Big Mutha Truckers* (79), *Starsky & Hutch* (70), *Drome Racers* (77), *NHL 2004* (86) und *Tiger Woods PGA Tour 2004* (89) für den Gamecube, *Advance Wars 2: Black Hole Rising* (90), *Final Fantasy Tactics Advance* (90), *Blackthorne* (83) sowie *Kirby: Nightmare in Dreamland* (85) für den Game Boy Advance. Das neue *Star Wars*-Spiel durfte die N-ZONE-Redaktion damals übrigens weltweit exklusiv als erstes testen. Vielleicht wegen dem dahinter stehenden Entwickler Factor-5? Das mittlerweile aufgelöste und 2017 neu gegründete Studio hat seinen Sitz zwar in Kalifornien, stammt aber aus Köln, wo es von fünf Deutschen gegründet wurde. Neben der vielen Tests blieb zudem noch Platz im Heft für eine Reportage zu den *Conan*-Games, Hardware-Tests, Leserbriefe, Cheats & Codes sowie eine Komplettlösung zu *Freedom Fighters* und Kurztipps zu *Soul Calibur 2*.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON 3 (GC)



VIEWTIFUL JOE (GC)

ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING (GBA)

AUSGABE 11/2008

Auch zur Zeit der Ausgabe 11/2008 rückte Weihnachten unaufhaltsam näher und somit zahlreiche neue Spiele, zusätzlich fand die Games Convention letztmalig unter altem Namen und in Leipzig statt, sodass im Heft vor zehn Jahren nicht nur der Test-, sondern auch der Vorschau-Bereich reichlich gefüllt waren. Für die damals aktuelle und sehr erfolgreiche Wii lasen N-ZONE-Leser 2008 Vorschau-Berichte zu beispielsweise *Animal Crossing: City Folk*, *Star Wars: The Clone Wars: Lichtschwert-Duell*, *Disaster: Day of Crisis*, *The Conduit*, *Shaun White Snowboarding* und *Rayman Racing Rabbids TV Party*. Für den Nintendo DS gab's unter anderem Vorschauen zu *Grand Theft Auto Chinatown Wars*, *Tom Clancy's Endwar*, *Spectrobes: Jenseits der Portale* sowie *Dragon Ball: Origins*. Unter den zahlreichen Test-Titeln überzeugten zum Beispiel *Star Wars: The Force Unleashed* (80), *Wario Land: The Shake Dimension* (83), *Samba de Amigo* (76) sowie *Tiger Woods PGA Tour 09* (86) für Wii die N-ZONE-Redaktion, für DS beispielsweise *Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft* (85), *Zubo* (80) und *Simcity Creator* (76), neben vielen zu der Zeit typischen mittelmäßigen Spielen. Neben Leserbriefen, Spielerforum und anderen Heft-Standards der damaligen Zeit durften sich Leser außerdem über acht Seiten Retro zu Super Mario und *Mario*-Spielen sowie eine Reportage mit dem Titel „Baustelle Wii" freuen. Darin behandelte die Redaktion populäre Kritikpunkte der Bewegungskonsole wie eine fehlende Festplatte, fehlende DVD-Player-Funktionen, umständliche Freundescodes, viele mittelmäßige bis schlechte Spiele und so weiter.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED (Wii)

SHAUN WHITE SNOWBOARDING (Wii)

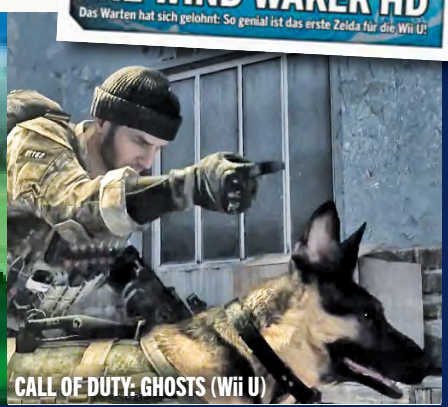
GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS (DS)

AUSGABE 11/2013

Während vor 15 Jahren die Test-Sektion und vor zehn Jahren sogar sowohl Test- als auch Vorschau-Bereich prallgefüllt waren, sah es vor fünf Jahren in beiden Bereichen doch eher mau aus. Kein Wunder, Ende 2013 war die Wii U bereits seit rund einem Jahr auf dem Markt und so langsam zeichnete sich ab, dass die Konsole so ihre Probleme hat, weswegen sie zunehmend weniger Support durch Entwickler und Hersteller erfuhr. Nichtsdestotrotz wartete die Vorschau-Abteilung mit spannenden Titeln auf, wie *Skylanders Swap Force*, *Sonic: Lost World*, *Call of Duty: Ghosts* oder *Wii Party U* (allesamt für Wii U) und *Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies* für den Nintendo 3DS. Durchs Testlabor jagten die N-ZONE-Redakteure vor fünf Jahren nicht allzu viele Titel, für die Wii U war das *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* (91), für den 3DS *Pokémon X & Y* (94), *Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers* (82) sowie *Inazuma Eleven 3* (78), außerdem einige kleinere Virtual-Console- und eShop-Titel. Dafür blieb in Ausgabe 11/2013 dann umso mehr Platz für informationsreiche Reportagen und Retro-Artikel. Unter dem Titel „Die Indie-Revolution" beschäftigte sich die Redaktion mit der seinerzeit an Fahrt gewinnenden Indie-Welle, im Retro-Bereich gab's Spannendes zu *Simcity*, *Ace Attorney* sowie Teil 2 von „Nintendo vor den Spielen". Ansonsten gab's wie gewohnt Online-Community-Beiträge, Tipps und Tricks zu verschiedenen damals aktuellen Spielen, das Spielerforum, die beliebte N-ZONE-Superliga und interessante Leserbriefe der N-ZONE- und Nintendo-Fans.

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD (Wii U)

POKÉMON X & Y (3DS)


CALL OF DUTY: GHOSTS (Wii U)

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

WO BLEIBEN DIE N64-SPIELE?

Schreibt mir sehr gerne an johannes.gehrling@computec.de, was ihr zum Thema dieser Kolumne denkt. Diesmal geht's um die NES-Spiele des Switch-Online-Abos.

Nun ist er nach Monaten des Wartens und mehrfachen Verschiebungen also endlich da, der kostenpflichtige Online-Service für die Nintendo Switch. Ob es gerechtfertigt ist, Geld fürs Online-Spielen und Speicherdaten-Cloud zu verlangen, darauf will ich an dieser Stelle gar nicht eingehen. Vielmehr möchte ich in der Community-Kolumne diesmal über die NES-Games reden, die Teil des Service sind und somit nur monatlich/dreimonatlich/jährlich zahlenden Kunden zur Verfügung stehen. Wie im Vorfeld kommuniziert, beschränkt sich die Auswahl zum Start auf 20 NES-Klassiker, weitere kommen regelmäßig dazu. Von weiteren Plattformen wie Super Nintendo, Nintendo 64 oder Game Boy ist (bisher noch) keine Rede.

Mal wieder die alten NES-Spiele

Und genau das ist für mich der zentrale Kritikpunkt an der ganzen Sache: Wir Spieler bekommen mal wieder nur die alten ausgelutschten NES-Drops. *Super Mario Bros. 3* habe ich, zugegeben, nach Service-Start mal wieder durchgespielt, das war's aber auch. Der Rest interessiert mich einfach nicht. Nicht schon wieder! Stünden allerdings solche Spiele wie *Super Mario World*, *Super Metroid*, *Super Mario 64* oder *Donkey Kong 64* zur Auswahl, ich würde zum x-ten Male Stunde um Stunde in diese zeitlosen Perlen versenken. Würde Nintendo wenigstens klar sagen, ob und gegebenenfalls ab wann mit weiteren Plattformen zu rechnen ist – super! Ich würde sogar den doppelten Jahrespreis zahlen. So aber bleibt ein bitterer Beigeschmack: Eigentlich eine nette Dreingabe, langweilen mich die NES-Spiele als Teil des Switch-Service einfach nur und werfen so ein schlechtes Licht auf den eigentlich ja kostengünstigen Service im Ganzen. Und ihr so?

Euer Johannes

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL

VALKYRIA CHRONICLES 4

Strategie-Fans, aufgepasst: Mit unserem Gewinnspiel läuten die Weihnachtsglocken dieses Jahr eventuell schon im November!

Ihr seid schon auf der Jagd nach tollen Weihnachtsgeschenken? Ihr wollt euch anlässlich des nahenden Festes schon mal vorab selbst bescheren? Dann seid ihr hier genau richtig und könnt sogar den Geldbeutel stecken lassen: Wir verlosen zusammen mit SEGA und Koch Media fünfmal die Premium-Edition von *Valkyria Chronicles 4* für Nintendo Switch! Das strategische Rollenspiel ist Ende September für die Nintendo-Konsole erschienen, unseren Test lest ihr ab Seite 70 dieser N-ZONE-Ausgabe. Die Premium-Edition beinhaltet neben dem eigentlichen Spiel ein Artbook, zwei Add-on-Missionen (*Truppe 7* und *Advance Ops*) sowie ein Panzermodell aus Vinyl. Ihr wollt eure Chance nutzen und beim Gewinnspiel teilnehmen?

Dann schreibt uns bis zum **4. November 2018** eine E-Mail mit dem **Betreff „Valkyria"** an johannes.gehrling@computec.de und erzählt uns in **einem (!) Satz**, wieso genau ihr gewinnen sollt. Unter allen Teilnehmern verlosen wir fünfmal die Premium-Edition.

Viel Erfolg euch allen und vielen Dank auch an SEGA und Koch Media für die freundliche Bereitstellung der Gewinnspielpreise!

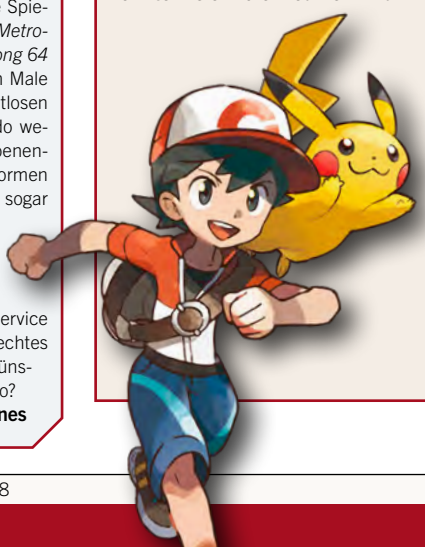
Jetzt wird's kompetitiv: In dieser Rubrik stehen Wettbewerbe im Mittelpunkt, in denen ihr euer spielerisches Talent beweisen müsst.

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

DIE N-ZONE-SUPERLIGA

Im September war es mal wieder so weit: Die N-ZONE-Superliga lud zum Turnier, diesmal im Farb-Shooter *Splatoon 2*. Dabei konnten sich die Teams Amaterasu (Chasi, Wambo, Julian, Frostie), Lazy Town (Bailong, Nyle, Emil, Free) und Entensquad (Wasabi, Felix, Creamy, Zero) die ersten drei Plätze sichern. Herzlichen Glückwunsch euch allen und Respekt für eure tolle Leistung beim Turnier!

Weitere Turniere stehen auch schon auf dem Plan: *Super Smash Bros. Brawl* Ende November 2018, *Super Smash Bros. Ultimate* Ende Dezember 2018/Anfang Januar 2019, *Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli!* im Februar/März 2019. Die genauen Termine und weitere Informationen findet ihr stets aktuell auf unserer Facebook-Seite.



Mitmachen lohnt sich! Neben jeder Menge Spielspaß und dem angeregten Austausch mit anderen interessierten Community-Mitgliedern erwarten euch regelmäßig wunderbare Preise wie Switch- und 3DS-Spiele, Nintendo-Merchandise und vieles mehr. Wir danken Nintendo für die freundliche Bereitstellung der Preise und wünschen allen Teilnehmern viel Spaß bei den kommenden Turnieren!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Diesmal auch wieder so leicht zu erkennen?

Wow. Wow! WOW! 115 (!) korrekte Einsendungen erhielten wir im vergangenen Monat: Rekord! Wir sind überwältigt! Deswegen fassen wir uns hier diesmal kurz. **Robert Waigel** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Robert** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Yannick Schmitt, Anna Kühn, Stefan Roock, Andi Hammerl, Frank Unfried, Cliff Schupp, Christoph Bauer, Stefan Stelzer, Werner Linzmeier, Alina Perrey, Amir-Oliver Tabba, Sascha Vennemann, Wolfgang Penz, Daniel Weber, Florian Kluck, Michael Kolbe, Winfried Holzer, René Fischermann, Gabriele Kühn, Jochen Nagel-Warmers, Louis Gaidzik, Judith Späth, Daniel Sonnenschein, Marcel Helfmeier, Jürgen Wohlfahrt, Kerstin Gurmann, Alexander Kuthe, Johannes Albers, Henning Fricke, Alfrons Eberherr, Sebastian Hoffmann, Robert Jeffares, Christian Waigel, Katharina Schmitz, Dr. Jenny Domey, Adrian Zander, Patrick Kunstmann, Patrick Kotyla, Gertrude Meiners, Sabrina Borodziej,, Michell Gottschalk, Maggie Drees, Raphael Zöhrer, Jutta Bötel, Wadim Paul, Justin Wille, Ferdinand Bötel, Christian Wolff, Christopher Mangels, Barbara Zander, Stephan Rohbäck, Martin Waigel, Daniel Lubawski, Anja Eschrich, Antje Bötel, Amandine Pignolo, Uta Erps, Roman Walek, Yvonne Eckert, Jürgen-E. Reimers, Christian Deckert, Gerd Erbs, Matthias Kock, Leon Strohmeier, Benni Winkler, Simone Cramer, Yvonne Fausser, Roland Grams, Dexter Schlossnagel, Franz Ertl, Doris Hildebrand, Nicolas Kovacevic, Beatrix Sackmann, Pascel Engels, Jaqueline Tröbelsberger, Anne-E. Reimers, Thomas Stump, Isabella Nelle, Marie Kock, Karl Grams, Mariola Kostka, Frank Hildebrand, Sabrina Hirt, Kathi Eberherr, Daniel Fuchs, Anna Elisabeth Waigel, Janis Rinkis, Regina Potempa, Steffi Waigel, Irene Zander, Conny Drees, Karin Winter, Kathi Kackert, Reinhard Eberherr, Julian Fricke, Sunny Drees, Renate Wecker, Kathrin Reeh, Volker Reeh, Alisa Schäfer, Nicole Kock, Edelbert Eberherr, Jan Roscher, Jarek Borodziej, Wilfried Stelter, Katharina Eberherr, Ute Grams, Stefan Kurz, Matthias Winckenhöfer, Daniel Fuchs, Winfried Freyer, Guido Frede, Tanja Frede und Sabrina Zander.**

Schickt uns eure Antwort bis zum **4. November 2018** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 10/2018 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Im letzten Heft gab's wohl lediglich Tippfehler. Puh, deutlich weniger schlimm als inhaltlich falsche Angaben! Dafür habt ihr einige Vertipper entdeckt, zum Beispiel auf Seite 12 bei Johannes' Vorschau zur Gamescom 2018. Dort schreibt er am Anfang seines Textes, es wären 370.00 Besucher auf der Messe gewesen, was ziemlich wenig wäre. Natürlich ist hier am Ende der Zahl lediglich eine Null abhanden gekommen, es waren nämlich tatsächlich rund 370.000 Besucher. Vielen Dank an Stephan Rohbäck für den Hinweis!

Welcher N-ZONE-Redakteur steckt diesen Monat unter der Maske? Wisst ihr es?

• Der nächste Vertipper findet sich auf Seite 15 bei Lukas' Vorschau zu *Super Smash Bros. Ultimate*. Dort fabuliert der liebe Ösi nämlich von „Helfertropähen", was korrekterweise eigentlich Helfertrophäen heißt. Diesen Fehler hat unser aufmerksamer Leser Dexter Schlossnagel ausfindig gemacht, lieben Dank!

• Tator Nummer 3: Johannes' Vorschau zu *Team Sonic Racing* auf Seite 24. Hier schreibt er: „[…] um dann möglcihst Erster zu werden." Richtig geschrieben heißt das gemeinte Wort natürlich „möglichst", was für ein Buchstabenverdreher! Diesen Fehler haben gleich drei findige Leser entdeckt und uns mitgeteilt: Florian Fischer, Andreas Hofmann und Stephan Rohbäck. Der Dank gilt euch Dreien gleichermaßen!

• Auch auf Seite 72 bei unserer großen Reportage zu den Mini-Neuauflagen beliebter Retro-Konsolen findet sich ein kleiner Vertipper, und zwar beim Bild oben rechts. In der Bildunterschrift heißt es dort: „Im Juli erchien SNKs […]", richtig wäre natürlich das eigentlich gar nicht so komplizierte Wort „erschien" gewesen. Herzlichen Dank, lieber Julian Leistenschneider, für deine Aufmerksamkeit.

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

LESERPOST: KONSOLEN ZU VERSCHENKEN!

Leserin Lisa verschenkt mehrere Nintendo-Konsolen und obendrein noch dazugehörige Spiele!

Liebe N-ZONE-Redaktion!
Aufgrund eines Umzuges habe ich beschlossen, mich von meinen alten Nintendo-Konsolen inklusive einiger Spiele zu trennen. Sie einfach wegzuschmeißen wäre natürlich unglaublich schade und darauf, sie ins Internet zu stellen und mich dann um den ganzen umständlichen Versand zu kümmern, habe ich ehrlich gesagt keine Lust :-) Daher würde ich mich freuen, wenn ihr meine Mail in der nächsten Ausgabe abdrucken könntet, damit sich vielleicht jemand findet, der Interesse hat! Ich würde folgende Konsolen verschenken: SNES, N64 und Gamecube, jeweils mit Spielen dazu (vor allem bei den SNES-Spiele habe ich einige Klassiker dabei). Die Bedingung wäre Selbstabholung. Ich wohne in Salzburg, Österreich. Falls ein Fan in näherer oder weiterer Umgebung Interesse und Lust hat, nach Salzburg zu fahren, bitte per Mail bei mir melden: lisamarie@gmx.at. Alle weiteren Informationen können wir dann besprechen. Würde mich sehr freuen, wenn die Geräte noch neue Besitzer finden und nicht im Müll landen! Vielen Dank im Voraus und alles Liebe, **Lisa**

JOHANNES: Liebe Lisa, vielen Dank für dieses Angebot, das wir natürlich gerne an unsere N-ZONE-Leser weiterreichen. Liebe N-ZONE-Leser: Meldet euch unter der angegebenen E-Mail-Adresse bitte einfach direkt bei Lisa, falls ihr Interesse habt und die Konsolen und Spiele in Salzburg abholen könnt.

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

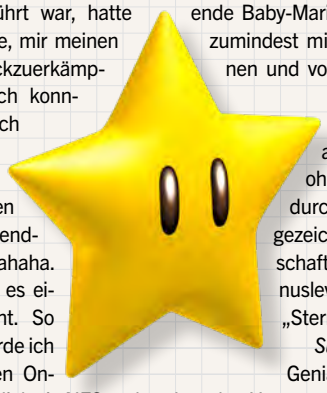
JOHANNES: Geschätzte Retro-Fans, Nintendo-Liebhaber und Nostalgiker, liebe *Mario*-Veteranen und *Zelda*-Urgesteine: Ich heiße euch herzlichst willkommen zu einer weiteren Runde „Hach ja, damals…", der Community-Ecke, bei der die 80er-Jahre zu Recht wieder aufleben und die 90er-Jahre ein wohlverdientes Revival feiern. Hier seid ihr goldrichtig, wenn ihr euch durch die lange und erfolgreiche Geschichte der Nintendo-Spiele lesen wollt und der ein oder anderen Anekdote aus dem Leben anderer Leser nicht abgeneigt seid, kurzum: ihr seid vermutlich der typische Nintendo-Fan in seinen 20er- oder 30er-Jahren, der von klein auf mit dem japanischen Unternehmen und dessen Konsolen sowie Spielen aufgewachsen ist. Übrigens: Schreibt mir gerne an johannes.gehrling@computec.de, wie lange ihr schon Nintendo-Fan seid, welches eure erste Konsole beziehungsweise euer erstes Spiel aus dem Hause Big N war und natürlich weiterhin eure wunderbaren Retro-Erinnerungen! Nun möchte ich das metaphorische Mikrofon aber erst mal an Jan überreichen, der seine Retro-Geschichte mit uns teilt. Diese ist stark geprägt von einem ganz speziellen *Mario*-Item.

Hallo Johannes!
Ich bin leider aus Zeitgründen erst jetzt mit dem Lesen bei der

N-ZONE 05/2018 angelangt, die anderen liegen noch da und warten auf mich. Jetzt habe ich gerade die Ausgabe 09/18 aufgerissen, um zu checken, ob deine Mail-Adresse auch noch stimmt, und bin hoffentlich bei *Super Mario Odyssey* noch auf dem aktuellen Stand! Nicht, dass das Thema schon mal aufgearbeitet wurde! Ich bin aus meinem Bekanntenkreis nicht der einzige *Mario*-„Sternfetischist" und deshalb gibt es jetzt auch diesen Leserbrief! Vielleicht kann ja die N-ZONE etwas bei Nintendo bewirken …

Lieber Johannes, ich bin schon ein paar Jahr(tausend)e älter als du, aber als langjähriger N-ZONE-Abonnent will ich nun auch mal meinen Senf dazugeben. Es geht um die Frage: Warum, Nintendo, warum; warum alles Traditionelle gerade bei *Mario* aufgeben? Das erste Mal mit dem genialen (!) japanischen Unternehmen wurde ich während meiner Ausbildung konfrontiert, als gerade die Berliner Mauer gefallen war und wir Ossis irgendwann auch mal einen Game Boy in der Hand halten durften. Hach, was war das doch für ein Schatz! Keine Ahnung, wie oft ich *Super Mario Land* durchgespielt habe, und hey, meine Eltern fanden das so was von sche**e! Aber als dann auch *Tetris* in den Modulschlucker eingeführt war, hatte ich plötzlich Mühe, mir meinen Game Boy zurückzuerkämpfen! Ganz plötzlich konnten die Eltern auch nicht mehr von Nintendo lassen! Zum Glück waren die Batterien irgendwann am Ende, hahaha. Aber darum geht es eigentlich gar nicht. So richtig infiziert wurde ich erst durch meinen Onkel: Der hatte nämlich ein NES und dazu auch *Super Mario Bros.* und schon damals fand ich die relativ spärlich auftauchenden Sterne so was von genial! Der flimmernde Mario mit der schönen und typischen eingängigen Musik – besser ging es nicht. Okay, bitte die Klapse anrufen: Ich habe damals sogar davon geträumt! *Super Mario Bros. 2*, okay, Kirschen sammeln, Stern sehr kurz – wir wissen ja, das Spiel war ohnehin nicht so von Nintendo geplant. *Super Mario Bros. 3*: wie genial! Sterne superkurz, aber zum ersten Mal ab und zu ein kontinuierlicher Stern – man konnte mit der herrlichen Musik durch einige Levels bis zum Ende flimmernd durchmarschieren! Es gab damals auch ein Memory-Spiel auf der Weltkarte, das immer mal aufgeploppt ist, und ich habe mit einem Kumpel sämtliche Schablonen selbst erstellt, bevor der Spieleberater herausgekommen ist. Das war wirklich harte Arbeit! Und die Schablonen habe ich immer noch, die sind mittlerweile etwas vergilbt. ;-) Ja, und damit war es eben möglich, schon mal einen Stern am Levelanfang anzuwählen. Ich glaube, in Welt 5 und/oder 7 hatte man auch nur dadurch in einigen Levels einen kontinuierlichen Unverwundbarkeitsstern, wir haben ihn „Sternanschluss" genannt. In anderen Levels gab es den Anschluss sowieso zum ersten Mal, in Welt 3 mit den Cheep Cheeps!

Super Mario World für das SNES: Ja, die geile Musik war etwas länger, man konnte deswegen sogar 1-Ups sammeln und auch da gab es in bestimmten Levels einen Anschlussstern!!! Sogar die geheime Oberweltkarte hatte die Sternmusik! *Yoshis Island* für SNES war eine Ausnahme: Der nervig schreiende Baby-Mario seppelte aber zumindest mit Anschlusssternen und vollen Windeln los mit Sternenkraft – und auch nur da – ohne Geplärre durch die liebevoll gezeichneten Landschaften. Auch die Bonuslevels hatten die „Sternmusik".



Super Mario 64: Genial! Über den Verlust des Unverwundbarkeitssterns war ich nicht böse: Rote, grüne und blaue Kappen hatten zumindest die typische eingängige Musik, Grün und Blau waren ja ohnehin unverwundbar. Die größte Enttäuschung war deshalb *Super Mario Sunshine*. Da gab es ja nun außer der Spritze nichts, außer bisweilen bockschwere Levels. Zu dieser Zeit hatte Nintendo aber tatsächlich sogar bei der *Mario Party*-Serie Unverwundbarkeitssterne eingeführt, in *Mario Party 3*, dann wieder im 6. Teil, glaube ich, bei den Ablegern für die Wii U einige Jahre später dann auch wieder.

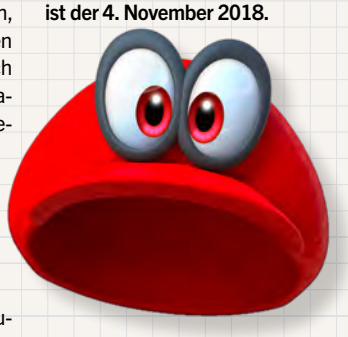
Super Mario Galaxy 1 und *2*: Mehr als genial kann man eigentlich gar nicht sagen, sogar mit spärlichen Anschlusssternen – oder ich habe einfach nur nicht alle gefunden, haha! Genauso die ganzen *Mario Kart*-Ableger, wenn der Stern da auch immer extrem kurz gehalten wurde und auch nur ab Platz 4 (?) mit viel Glück auftaucht. *Paper Mario*? Yo! Auch da Sternenmusik und *Color Splash*: ohne Stern gar nicht zu schaffen! *Super Mario 3D World* für Wii U: Nun ja, ich (!) fand es toll, und ich habe auch nur dank Youtube einige versteckte Unverwundbarkeitssterne gefunden. Geiles Game!

Ja, und nun *Super Mario Odyssey*! So ein geniales Spiel, von der Grafik her für uns Nintendo-Spieler doch einfach erstklassig, oder? Und wo ist meine Sternenmusik? Ja nee, der Amiibo-Mist mit der Melodie von 1985 und dem normalen *Mario Bros.*-Thema macht das eben nicht wett! Letzteres habe ich im Netz gesehen, die Mario-„Unverwundbarkeit" von 1985 kam nur mit Amiibo zustande, ich selbst habe das Spiel noch nicht! Und dann finde ich es, wie auch einige N-ZONE-Redakteure, Abzocke, sich noch etwas mit zusätzlichen Funktionen kaufen zu müssen, wenn man schon den Vollpreistitel bezahlt hat. Sammler vielleicht mal ausgenommen, die unbedingt jede Figur haben müssen. Aber vielleicht bin ich ganz davon abgekommen … Warum hat man den Stern weggenommen, mit der nun mal legendären Melodie, die auch wahrscheinlich jeder Zweite kennt? Oder Kappe oder sonst was? Das ist doch *Mario*, oder nicht? Ich glaube, ich bin da nicht der Einzige: Schaut mal bei Youtube unter „Super Mario All Super Stars", da findet ihr Nerds (nee, ich bin das nicht!), die die gesamte „Stern"-Evolution von *Mario* aufgearbeitet haben – echt genial –, und zwar mehrere! Also Nintendo: Fortschritt ja. Aber bitte doch ein paar kleine Traditionen beibehalten, okay? Viele Grüße,

Jan Kätzschmann

JOHANNES: Lieber Jan, herzlichen Dank für deinen ausführlichen und interessanten Beitrag, mit dem nicht nur ich, sondern sicher auch die vielen N-ZONE-Leser ihre Freude hatten. Ja, ich verstehe ganz genau, was du meinst: Der Power-Stern ist schon was Besonderes und allein die Musik sorgt bei mir für ein wohliges und vertrautes Gefühl. Tatsächlich ist es mir bisher gar nicht so aufgefallen, aber richtig, die großen Zeiten des Power-Sterns scheinen (vorerst) vorüber zu sein. Schade! Wie ikonisch das *Mario*-Item ist, zeigt sich bei mir ganz persönlich übrigens daran, dass ich es als Tattoo auf meinem rechten Ellbogen trage, neben vielen anderen Nintendo-Tattoos am selben Arm. Das ist im Übrigen auch ein sehr spannendes Thema: Nintendo-Motive, -Figuren und Co. als Tattoo. Habt ihr so was auch? Schreibt mir gerne zum Thema und schickt sehr gerne auch gleich ein paar Fotos mit. Wenn ihr dazu noch eure Retro-Geschichten berichtet, kann man beide Themen wunderbar miteinander verbinden! :-)

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute so im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser doch daran teilhaben! Schickt mir einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de und findet euren Beitrag in einer der nächsten N-ZONE-Ausgaben! Der Einsendeschluss für die nächste Ausgabe ist der 4. November 2018.



Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Die zwei Nachwuchs-Nintendo-Fans Yanday (sieben Jahre) und Amie Faal (acht Jahre) zeigen passend zur Ankündigung von *Animal Crossing* für die Switch eine alternative Nutzungsmöglichkeit der Amiibo-Karten zur Spielereihe.

EXTRA-HEFTE

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
ich lese nun schon seit neun Jahren euer Heft und finde es klasse, vor allem die Retro-Seiten, daher habe ich auch eine Bitte beziehungsweise einen Wunsch an euch. Könnt ihr eventuell ein Sonder- beziehungsweise Extra-Heft mit den besten *Pokémon*-, *Yu Gi Oh!*- und *Power Rangers*-Spielen mit in die N-ZONE packen? Ich weiß, das ist viel Arbeit, aber ihr würdet nicht nur mich, sondern auch andere Leser bestimmt damit glücklich machen. Ich bedanke mich schon jetzt! Bitte druckt in der nächsten N-ZONE meinen Brief ab und gebt mir eine Antwort. Macht weiter so mit euren Heften!

Patrick

N-ZONE: Lieber Patrick, vielen Dank für deinen Brief (ja, ein echter Brief auf Papier und per Post bei uns eingetrudelt!). Wir können deinen Wunsch voll und ganz nachvollziehen, können ihn aber leider nicht erfüllen. Ein Extra-Heft macht sich nicht von alleine, außerdem muss der Druck bezahlt werden, dafür ist dein Wunsch dann doch zu speziell. Wir empfehlen dir, einfach weiterhin aufmerksam die N-ZONE zu lesen, denn auch auf den monatlichen 100 Seiten unseres eigentlichen Heftes geht es sehr oft um *Pokémon* und Co! ;-)

KOLUMNE

Moin Johannes,
bezüglich deiner Kolumne in einer der letzten Ausgaben denke ich zurück an mein erstes Spiel, *Ping-Pong* (original in schwarz/weiß), oder von 1981 *Smurf* auf der Colecovision. Zweiphasen-Animation, gefühlt alle fünf Minuten ein Gegner … Wenn heute ein Spiel nicht mit einem Spielfilm verwechselt werden kann, nicht über 100 Spielstunden mitbringt, ist es doch gleich ein doofes Spiel! Wir sind heute zu verwöhnt, übersättigt und viel zu kritisch. Der Shitstorm geht ja schon los, wenn ein Spiel nicht durchgehend mit 60 Frames pro Sekunde läuft. Mann, *Wonderboy* auf dem Mastersystem habe ich bestimmt über 20 Mal durchgespielt, tausende Tode dabei erlitten, alleine schon der hakeligen Steuerung wegen. Flüssige Grafik? Welche Grafik? Und trotzdem hatte ich jede Menge Spaß! Schöne Grüße aus Bremerhaven vom Dinosaurier,

Frank

JOHANNES: Grüß dich, Frank, und vielen Dank für deine Reaktion auf meine Kolumne aus der N-ZONE 09/2018! Da sprichst du einige, meiner Meinung sehr wichtige Punkte an. Klar, die Technik ist seit Anbeginn der Videospiele enorm vorangeschritten und daher ist es auch okay, dass die Ansprüche ebenso gestiegen sind. Aber wie du schon sagst: Die alten Spiele haben auch ohne hollywoodreife Inszenierung und gefühlt unendlichen Spielumfang mindestens genauso viel Spaß gemacht wie aktuelle Blockbuster-Titel. Vielleicht sollten wir uns ab und zu mal darauf zurückbesinnen.

ZELDA-FAN

Hallo liebes N-ZONE,
erst mal möchte ich euch loben, weil ihr euren Job einfach mega gut macht und mich jeden Monat so toll mit euren News, Reportagen und Tests unterhaltet. In dieser E-Mail will ich euch von meinen *Zelda*-Erlebnissen erzählen: Das erste *Zelda*, das ich je gespielt habe, war *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* für den 3DS. Schon damals hat mich die Grafik sehr beeindruckt und dann, als ich das Hyrule-Feld zum ersten Mal betreten, die Musik gehört und das Hyruleschloss gesehen habe, wusste ich, dass ich mehr von *Zelda* sehen will! Nachdem ich Ganon besiegt und alles zu 100 Prozent durchgespielt hatte, habe ich nach anderen *Zeldas* für den 3DS gesucht und bin dann auf *Zelda: Spirit Tracks* (DS) gestoßen und habe es gleich angefangen.

Obwohl mich die Steuerung mit Touchpen zuerst eingeschüchtert hat, habe ich mich reingefuchst. Nachdem ich das Spiel fast durch hatte (aber nicht ganz), habe ich mit *Twilight Princess HD* für die Wii U begonnen und es ist bis jetzt mein Lieblings-*Zelda*. Warum? Ich mag die Story von Midna, die nicht so nervt wie Navi und Phai, weil sie eine eigene Persönlichkeit hat. Auch die Idee, dass Link zum Wolf wird, ist einfach grandios und hat etwas Eigenes. Eben-

so die Charaktere haben etwas Einzigartiges und keiner ähnelt einem anderen. Auch die Zoras und die Goronen haben einen etwas realistischeren Style, der mir sehr gut gefällt. Nachdem ich es zu 100% durchgespielt und jede einzelne Minute von *Twilight Princess* genossen hatte, habe ich mich auf der Wii U an *Zelda: Breath of the Wild* gemacht und Ganon besiegt, aber leider fehlte mir die Langzeitmotivation, um weiterzuspielen, denn 999 Krogs waren mir einfach zu viel. Jetzt sitze ich hier, schreib die E-Mail und überlege mir, was mein nächstes *Zelda* wird, ich tendiere aktuell zu *Zelda: Majoras Mask 3D*. Danke für eure Aufmerksamkeit und bis bald, euer

Leon

N-ZONE: Hallo lieber Leon und vielen lieben Dank für deine Mail und dein nettes Lob! :-) Schön, dass du mit den *Zelda*-Spielen so viel Spaß hast, denn die Nintendo-Reihe kann man guten Gewissens als eine der besten Spielereihen überhaupt bezeichnen. Jeder *Zelda*-Ableger hat seinen ganz eigenen Charme sowie seine ihm eigenen Spielelemente, sodass man jedes Mal ein anderes Abenteuer erlebt. Wir hier in der Redaktion sind quasi auch allesamt *Zelda*-begeistert und verbringen immer und immer wieder schöne Stunden mit den Spielen, auch zum x-ten Male. Genau wie du also!

ZEICHNUNG

Hallo liebe Redaktion,
ich melde mich mal wieder mit einem Brief. :-) Dieses Mal habe ich eine Zeichnung für euch. Ich selbst bin nicht so ganz zufrieden damit und das Licht ist nicht so dufte. Ich hoffe, es gefällt euch trotzdem. Eine Frage hätte ich dann aber doch: Wie findet ihr es, dass King K. Rool endlich ein Comeback feiert? Und dann auch noch in *Super Smash Bros.*! Abschließend möchte ich euch noch für eure Arbeit danken. Macht weiter so! :-D Grüße,

Alexander

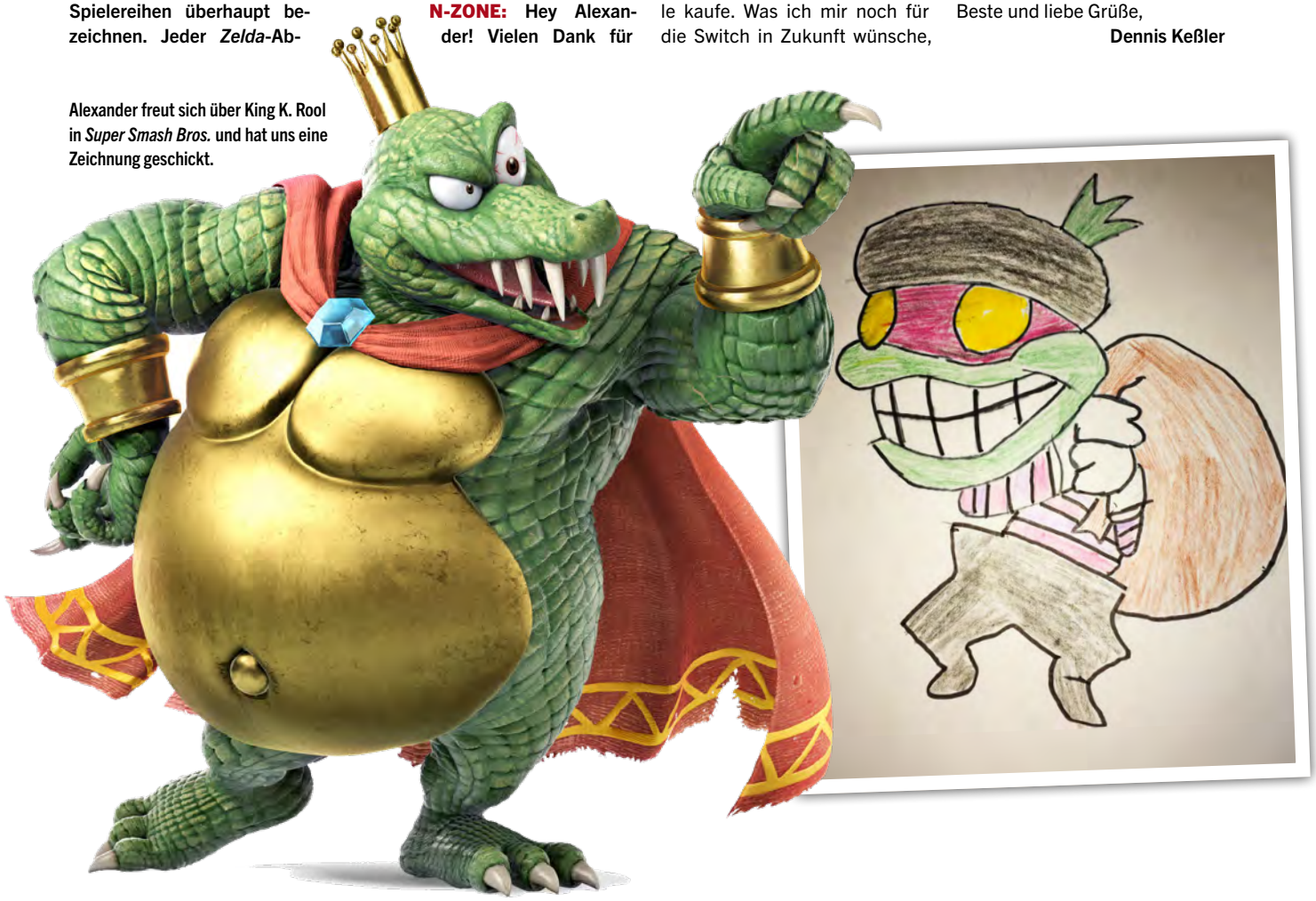
N-ZONE: Hey Alexander! Vielen Dank für deinen Brief sowie die Zeichnung, wir finden sie auch trotz suboptimalem Licht echt toll! :-D Wir freuen uns, dass der gemeine Echsen-König King K. Rool mal wieder in einem Nintendo-Spiel vertreten ist und fast noch mehr freuen wir uns, dass wir ihn ab Dezember dann sogar selbst spielen dürfen. Und danke auch für dein nettes Lob!

N-ZONE-FAN

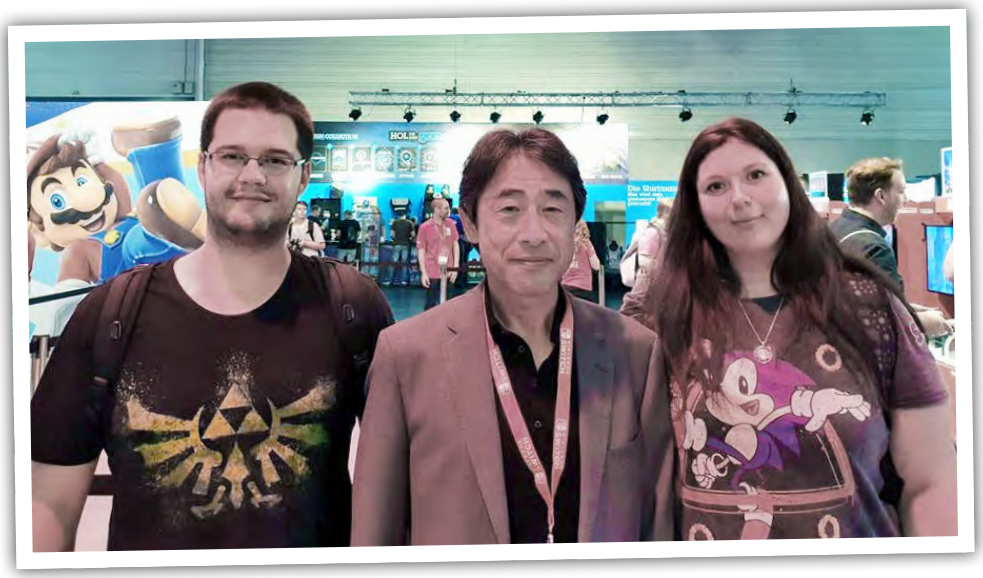
Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich muss euch mal ein richtig dickes Lob aussprechen, habe heute die neue N-ZONE-Ausgabe als Abonnent früher bekommen, das finde ich schon klasse, dass ich die Ausgabe schon vier Tage früher habe! Zudem ist euer Heft sehr schön gestaltet von vorne bis hinten und von hinten bis vorne. Ich lese alles, was mich interessiert an News, Vorschauen und Tests zu den Videospielen von Nintendo, eure Bewertungen sind mir eine große Hilfe, bevor ich mir die Spiele kaufe. Was ich mir noch für die Switch in Zukunft wünsche, sind mehr Partyspiele wie zum Beispiel ein „Switch Party“ analog zu *Wii Party* und *Wii Party U*, weil ich Partyspiele einfach furchtbar gerne mit Freunden alle paar Wochen spiele, wenn wir uns treffen und die Wii U anwerfen. Für die Switch gibt es ja noch nicht so wirklich viele Partyspiele. Ich freue mich deswegen schon auf das neue *Super Mario Party*!

Mir macht das Spielen mit den Nintendo-Konsolen (Wii U und Switch) furchtbar viel Spaß und Freude, ich war immer schon auf Nintendo fokussiert, schon als Kind habe ich viel SNES und Game Boy (damals mit meinen besten Kumpel und auch mit meinem Bruder) gespielt, besonders gerne *Donkey Kong Country*, *Super Mario Kart*, *WWF Raw* und so weiter. Wenn ich *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* für die Switch spiele, kommen mir immer Erinnerungen an damals in den Sinn. Macht weiter so, ich bin froh, euer Heft abonniert zu haben und bleibt alle gesund! Beste und liebe Grüße,

Dennis Keßler



Alexander freut sich über King K. Rool in *Super Smash Bros.* und hat uns eine Zeichnung geschickt.



Die treuen N-ZONE-Leser Andi Hamerl (links) und Sandy Frobieter (rechts) trafen auf der diesjährigen Gamescom niemand Geringeren als die Nintendo-Legende Satoru Shibata (Mitte)!

N-ZONE: Mensch, Dennis, da überhäufst du uns ja geradezu mit Lob und netten Worten, vielen lieben Dank dafür! :-D Schön, dass du unser treuer Leser bist. Wir geben natürlich auch weiterhin alles, um dir und all den anderen Lesern Monat für Monat ein interessantes und hübsches Heft zu servieren und hoffen, dass du weiterhin genauso viel Spaß beim Lesen hast. Viele Grüße von deinem N-ZONE-Team!

ERWARTUNGSLOS

Hey Hannes!

Gespannt wartet man auf den Moment, in dem das, was vor einem liegt, anfängt. Eine vielleicht viel zu lange Reise hat endlich ein Ende gefunden, doch wie wird es sein!? Lehne dich entspannt zurück, atme noch ein letztes Mal durch, denn gleich beginnt die Reise deiner eigenen Erwartung(en): Willkommen!

Welche Wege musstest du beschreiten, damit die Neugier nicht nur geweckt, sondern auch mit Spannung gefüllt wurde. Eine Spannung, die dich begleitet und mit dem elektrisierenden Strom der Hoffnung auf etwas wundervoll Einzigartiges durchflutet. Jedoch pass auf, das deine Vorstellung von dem, was du haben möchtest, nicht überreizt wird, den sonst stürzt du in die Tiefen der Enttäuschung(en) ab und das ist das Unglück, was aus einem Hype eben folgen kann. Ist es nicht besser, ohne große Erwartungen an etwas heranzugehen und sich überraschen zu lassen?

Vergleiche nicht, denn wie der Mensch unterschiedlich ist, ist auch vieles andere weit mehr wert als es nur mit den Erwartungen von etwas Bekanntem zu vergleichen. Du wirst mehr Freude haben und kannst besser mit der Enttäuschung umgehen, wenn du wenig oder gar nichts erwartest, als es in eine Dimension zu heben, die nicht erreicht werden kann. Versuche es und stelle fest, wie angenehm das Erwartungslose sein kann! Dies ist dein Ticket und es bleibt weiterhin dein Erwartungs„los“, ein Los, das alles in den Schatten stellt und dich mit dem Glück und der Freude erfüllt, was du auf deiner weiteren Reise benötigst …

Liebe Leser, lieber Hannes, dies ist mein Beitrag zu deiner Kolumne „Zu hohe Ansprüche?“ aus der N-ZONE 09/2018. Jeder soll sich seine eigene Meinung herauslesen und bilden. Es ist toll, dass wir sowohl gleich als auch unterschiedlich denken. Deshalb denkt alle, wie ihr möchtet (ich zum Beispiel habe früher in einer Erörterung mal das Thema verfehlt, da ich anders dachte, als es der Lehrer oder der Interpret vorgaben …), und freut euch über das, was euch glücklich macht. Mach weiter so, Hannes, und alle anderen auch, sowie tolle Tage euch! Viele liebe Grüße,

Marc

JOHANNES: Hey Marc, schön, wieder von dir zu hören! Einen geradezu philosophischen, poetischen Text hast du mir da zukommen lassen, an dem nun alle Leser auch teilhaben können. Du triffst da durchaus einen Nerv bei mir: oftmals ist es wirklich der richtige Weg, einfach nichts oder zumindest nicht zu viel zu erwarten, dann wird man am Ende bestenfalls positiv überrascht, zumindest aber nicht unnötig enttäuscht. Das gilt für Games im Allgemeinen, lang erwartete große Titel im Speziellen, aber auch für das ganze Leben. Klar, manchmal sollte man schon gewisse Erwartungen haben, damit man nicht zu gleichgültig wird. Hype, Vorfreude und Erwartungen können zwar etwas Schönes sein, sich aber auch schnell ins Negative verkehren, wenn man es übertreibt. Daher: Ich nehme mir deinen Rat zur Brust und versuche, gelegentlich mal daran zu denken, wenn die Erwartungen mal wieder viel zu hoch sind. ;-)

ZELDA-MOMENTE

Hallo Johannes und das ganze Team!

Ein Krankheitstag gibt mir Gelegenheit, in aller Ruhe eure liebevoll gestaltete Titelstory zu den einprägsamsten *Zelda*-Momenten zu lesen. Wohlige Erinnerungen kommen auf. Manches hatte ich ganz vergessen, in anderen Fällen kommt Wehmut auf, da ich zum Beispiel *The Adventure of Link* und *Link's Awakening* nie zu Ende gespielt habe. Mein unvergesslichster *Zelda*-Moment ist der, als sich in *Ocarina of Time* Salia Link als Weise zu erkennen gibt. Ein unglaublich warmer und intimer Augenblick!

Zur Timeline habe ich eine Frage: Ihr schreibt, dass Nintendo den Schwertmeister aus *Twilight Princess* als gescheiterten Link bestätigt hat. Wie passt das mit der herausgegebenen Chronik von Hyrule zusammen, in der *Twilight Princess* in jenem Zeitstrang geführt wird, in welchem der Held triumphierte? Habe ich da einen Fehldruck der *Hyrule Historia* erwischt oder ist das mal wieder so eine Nintendotypische Ungenauigkeit? ;-) Lieber Gruß! Euer langjähriger Leser

Thomas

JOHANNES: Hallo Thomas! Schön, dass dir unsere Titelstory in der vorletzten Ausgabe so gut gefallen hat, vielen Dank für deinen Beitrag und hoffentlich geht es dir mittlerweile wieder

Leser Thomas erinnert sich zurück an seine liebsten *Zelda*-Momente, nachdem er unser großes Special zum Thema gelesen hat. Einer davon: wenn Salia in *Ocarina of Time* die Ocarina an Link überreicht.

gut. Die Frage nach der Timeline beantworten wir mal, ganz klassisch bei Nintendo, mit deiner eigenen Vermutung: Wir gehen davon aus, dass es sich um die Nintendo-typische Ungenauigkeit handelt, die den meisten Fans sicher gut bekannt ist. Wir wollen an dieser Stelle jetzt gar nicht erst anfangen, wilde Spekulationen aufzustellen oder irgendeine abstruse Geschichte zu konstruieren, um das irgendwie zu erklären. Stattdessen akzeptieren wir diese Ungenauigkeit neben vielen anderen kleinen Ungenauigkeiten und freuen uns lieber darüber, dass es so viele spannende kleine Geschichten am Rande der Nintendo-Spiele gibt.

FORMEL 1

Hi N-ZONE-Team und hi Johannes! Erst mal: Ich lese seit Jahren schon die N-ZONE und freue mich immer, wenn die neue Ausgabe im Briefkasten liegt. Ihr seid ein echt gutes Team! :-) Ich wende mich an euch/dich, weil ja vor Kurzem das neuste Formel-1-Spiel von Codemasters in den Handel kam. Da ich schon seit Jahren Fan vom Spiel und von der echten Formel 1 bin, interessiere ich mich für das neue Spiel. Vor allem den Karriere-Modus finde ich sehr interessant.

Nun ist es aber so, dass das Spiel nur für Playstation 4, Xbox One und PC kam. Ich habe vor Kurzem aber mal einen älteren Bericht gelesen über einen Entwickler von *F1 2017*, der meinte, dass man mit Nintendo über eine Portierung von *F1 2017* für die Switch verhandle (also damals). Leider ist das Spiel ja nie für die Switch herausgekommen. Meine Frage ist nun, wisst ihr vielleicht, ob die Entwickler von Codemasters beziehungsweise *F1 2018* demnächst eine Version für die Switch herausbringen? Für mich wäre es ein logischer Schachzug, weil die Switch sehr beliebt ist und im Handheldmodus mit dem Bildschirm in der Mitte und den Controllern an den Seiten wie ein Lenkrad aussieht. So könnte man es auch perfekt im TV-Modus umsetzen. Was meint ihr/meinst du dazu?

Macht weiter so, bleibt wie ihr seid und ich bin gespannt auf eure Antworten auf meine Fragen. :-) Mit freundlichen Grüßen und genießt das Wetter,

Markus

Unsere treue Leserin Kira Raito hat uns diese wunderschöne Zeichnung eines geflügelten Yoshis zukommen lassen. Herzlichen Dank dafür, liebe Kira, und weiter so! :-)

N-ZONE: Hi Markus! Erst mal lieben Dank für deine Mail und gleich zur Beantwortung deiner Frage: Nein, wir wissen da tatsächlich leider auch nicht mehr als du es tust. Natürlich wäre es wunderbar, würden die Entwickler das beliebte Formel-1-Spiel für die Switch portieren, ob sie das tatsächlich tun, liegt aber außerhalb unseres aktuellen Kenntnisstandes. Sollte sich jedoch irgendetwas in dieser Richtung tun, bekommst du es in der N-ZONE bestimmt mit, sei es in den News oder als eigenständiger Vorschau-Artikel, versprochen. Halt also am besten die Augen immer offen beim N-ZONE-Lesen! ;-)

Unser N-ZONE-Leser Cassjan hat uns ein Bild mit einigen der Nintendo-Figuren aus seiner großen Sammlung zukommen lassen. Vielen Dank, lieber Cassjan!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

NINTENDOS NEUE FREUNDE

Spätestens seit der Switch sind Nintendo und Ubisoft richtig dicke Freunde. Hat Big N seine Marken-Politik gelockert? Und welche Projekte mit Drittpartnern wären noch interessant?

JOHANNES: Nun, Vik, mit *Starlink: Battle for Atlas* ist Nintendo erneut eine umfangreiche Kooperation mit Ubisoft eingegangen. Das Spiel beinhaltet exklusiv in der Switch-Version jede Menge *Star Fox*-Inhalte, außerdem gibt's Plastikfiguren zum Spiel mit *Star Fox*-Figuren und dem Raumschiff. Bereits letztes Jahr durfte Ubisoft mit *Mario + Rabbids Kingdom Battle* ein eigenes Spiel mit den bekannten Nintendo-Figuren veröffentlichen. Siehst du darin einen Trend für die Zukunft? Geht Nintendo mittlerweile wirklich ein klein wenig lockerer mit seinen Marken um oder beschränkt sich das nur auf die Zusammenarbeit mit Ubisoft? Und lass uns an dieser Steller doch gleich auch über weitere potenzielle Kooperationen reden!

VIKTOR: Da hast du ja ziemlich viele Fragen an mich, Hannes! Also einen gewissen Trend kann man bei Ubisoft und Nintendo sicherlich erkennen, denn auch bereits vor den Kooperationen auf Switch veröffentlichte Ubisoft Nintendo-Exklusivspiele wie *ZombiU*. Jetzt ist es eben noch deutlich auffälliger, da Ubisoft an direkten Nintendo-Marken arbeiten darf. Ich fände es jedenfalls super, wenn dieser Trend weitergeht, denn mehr tolle Spiele für Switch sind eine super Sache für Zocker und sowohl Nintendo als auch Ubisoft profitieren ganz eindeutig von dieser engen Zusammenarbeit. Insgesamt würde ich auf jeden Fall sagen, dass Nintendo lockerer mit der Vergabe seiner Marken an andere Entwickler und Hersteller umgeht. Dafür gab es mit *Hyrule Warriors* oder den Nintendo-Inhalten in *Bayonetta 1 & 2* schon auf der Wii U ein paar Beispiele. Allerdings bekomme ich auch den Eindruck, dass sich die Entscheidungsträger trotzdem genau überlegen, wem sie die Erlaubnis erteilen, mit Nintendo-Marken zu hantieren. Schließlich will man vermeiden, dass wieder solche Totalausfälle wie die furchtbaren *Zelda*-Spiele für CD-i entstehen. Aber zum Glück gibt es ja genug potente Partner, mit denen man eine Zusammenarbeit anstreben kann. Und damit komme ich gerne auf den letzten von dir angesprochenen Punkt. Mir fallen gleich mehrere Projekte ein, die ich spannend finde. Wie wäre es zum Beispiel mal wieder mit einem Rollenspiel von Square Enix wie einst *Super Mario RPG*? Und wenn Nintendo die Reihe schon nicht fortsetzen will, dann kann wegen mir gerne ein anderer Entwickler ein neues *Advance Wars* angehen. Die Indieentwickler von *FTL* und *Into the Breach* sind zum Beispiel super, wenn es um Rundentaktik geht. Oder vielleicht könnten die Strategie-Experten von Firaxis (bekannt für *Civilization* und die neueren *XCOM*-Spiele) ran? Oder Ubisoft Milan, die mit *Mario + Rabbids Kingdom Battle* ja schon bewiesen haben, dass sie ein Strategiespiel mit Nintendo-Charakteren super hinbekommen. Wie siehst du die Thematik und was für Wunschspiele hast du, Johannes?

JOHANNES: Ich habe auch das Gefühl, dass Nintendo erst jetzt nach vielen Jahren die Totalausfälle der 1990er verdaut hat, als die Japaner *Zelda* und *Mario* an andere Hersteller lizenzierten. Zudem trauen sie sich bisher ja, wie du schon erwähnst, nur bei sehr vertrauenswürdigen Partnern wie Ubisoft langsam wieder, ihre Marken auch mal ein Stück weit aus der Hand zu geben. Auch ich habe gleich mehrere Ideen für hypothetische Projekte mit Dritten. Wie wäre es zum Beispiel mit einem neuen *F-Zero*, das von Shin'en Multimedia entwickelt wird? Das Münchner Studio hat sein Talent in diesem Bereich ja schon mit *Fast Racing Neo* und *Fast RMX* unter Beweis gestellt. Oder die Japaner bauen die Partnerschaft mit Ubisoft weiter aus und lassen die Franzosen ein kleineres *Zelda*-Spiel im Stil der *Assassin's Creed*-Reihe erschaffen? Als Tamagotchi-Fan seit den 1990er-Jahren ist auch eine Neuauflage von *Nintendogs* unter Entwicklung durch Bandai Namco, also den Tamagotchi-Erfindern, eine durchaus interessante Vorstellung.

DIE ZUKUNFT BEGINNT JETZT!

#AllesFürsSpotlight

nick.de/spotlight

NEUE FOLGEN
NEUE FREUNDE
TÄGLICH 19:40

spotlight

nick™

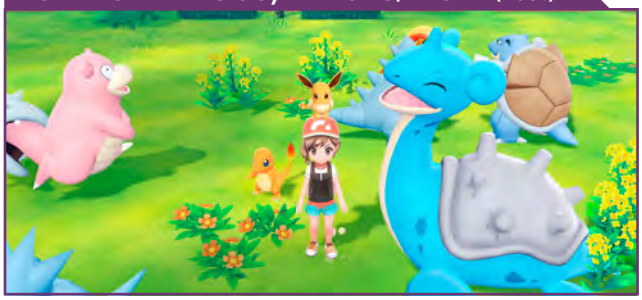
© 2018 Viacom International Inc. Alle Rechte vorbehalten.

nickelodeon

AUSGABE 12/2018
ab 21.11.18 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU/EVOLI! (Test)

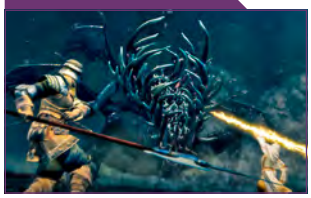


Drückt die Daumen, dass wir die Testversion rechtzeitig vor Redaktionsschluss erhalten, damit es mit einem ausführlichen Test zum Switch-*Pokémon* klappt.

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS (Test)

Wir stürzen uns – unter anderem mit Star Fox – in die Weiten des Atlas-Sternensystems und verraten euch, was Ubisofts Weltraum-Action zu bieten hat.

DARK SOULS REM. (Test)



Mit etwas Verzögerung erscheint das bockschwere RPG nun auch für Switch. Hat sich die Verschiebung gelohnt?

DIABLO 3: ETERNAL COL. (Test)

Anfang November können Nintendo-Fans endlich auch der Dämonenbrut Einhalt gebieten. Alles dazu im Test.

Games TV 24:
Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat allen Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe David Benke, Susanne Braun, Matthias Brückle, Ebru Cebeci, Eugen Günter, Benjamin Kegel, Jan Michelsen, Katharina Pache, Karsten Scholz, Felix Schütz, Lena Simmerl, Cosima Staneker

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann, David Turkadze
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

AUFGEFÜHRT VOM BOHEMIAN SYMPHONY ORCHESTRA PRAGUE & BOHEMIAN CHOIR PRAGUE
DIRIGIERT VON ARNIE ROTH

14.02.2019	15.02.2019	16.02.2019
HAMBURG	BERLIN	DÜSSELDORF
BARCLAYCARD ARENA	TEMPODROM	MITSUBISHI ELECTRIC HALLE

RBK ENTERTAINMENT CMG piranha

TICKETS UNTER: ADticket

© 2009, 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

Just Tattoo of Us

The show you hate to love

N-ZONE
STARLINK
BATTLE FOR ATLAS™

Einzigartige Fähigkeiten

Jeder Pilot, jedes Raumschiff und jede Waffen bieten individuelle Fähigkeiten. Das ermöglicht viele Kombinationsmöglichkeiten, mit denen ihr euch für die spannenden Schlachten in Starlink: Battle for Atlas ideal wappnen könnt.

PILOTEN

WAFFEN

RAUMSCHIFFE

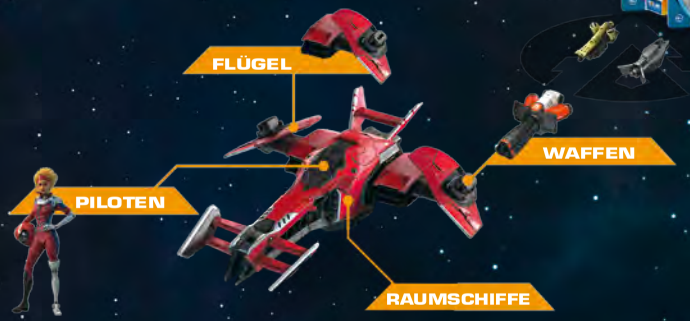
© 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The Starlink Battle for Atlas Logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Nintendo properties are licensed to Ubisoft Entertainment by Nintendo. Star Fox characters © Nintendo. Trademarks are property of their respective owners.

Das steckt im Starter-Pack für Nintendo Switch

- 1x Hauptspiel
- 1x Arwing-Raumschiff
- 1x Zenith-Raumschiff (digital)
- 1x Pilot Mason Rana
- 1x Pilot Fox McCloud
- 1x Waffe Frostbarriere
- 1x Waffe Flammenwerfer
- 1x Waffe Schredder (digital)
- 1x Controller-Halterung
- 1x Poster

Fox McCloud mischt mit

Exklusiv auf der Switch sind auch Fox und seine Mitstreiter Slippy Toad, Peppy Hare und Falco Lombardi mit dabei. Das Pilotenass und seine Crew sind auf der Suche nach Wolf O'Donnell nach Atlas gekommen und haben sich im Kampf gegen Grax und seine Vergessene Legion mit der Starlink-Initiative verbündet.



So baut ihr euer individuelles Schiff

1. Wählt zunächst einen Piloten
2. Wählt dann euer bevorzugtes Raumschiff
3. Kombiniert beliebig viele Flügel mit zwei Waffen
4. Erlebt, wie euer Raumschiff im Spiel zum Leben erwacht

PILOTEN-PACK

Enthält:
- 1x Pilot

WAFFEN-PACK

Enthält:
- 2x Waffen

Diese Zusatz-Packs sind separat erhältlich!

RAUMSCHIFF-PACK

Enthält:
- 1x Raumschiff
- 1x Pilot
- 1x Waffe